

Orion 2000

Mode d'Emploi

CONTENU

1.	Démarrage rapide
1.1	Jouer aux échecs avec l'ordinateur
1.2	Jouer aux Dames avec l'ordinateur
1.3	Les touches et leurs fonctions
1.4	Symboles d'affichage
1.5	Modes de jeu et fonctions de l'ordinateur
1.5.1	Sélection de différents modes du jeu d'échecs
1.5.2	Sélection d'un niveau (échecs)
1.5.3	Mise en place d'une position d'échecs
1.5.4	Sélection de parties célèbres de la banque de données
1.5.5	Sélection du mode d'entraînement aux échecs
1.5.6	Sélection du mode de jeu de Dames
2	Les règles d'échecs
2.1	L'échiquier
2.2	Le déplacement des pièces
2.2.1	Le Roi
2.2.2	La Tour
2.2.3	Le Fou
2.2.4	La Dame
2.2.5	Le Cavalier
2.2.6	Le pion
2.3	Le déplacement et la prise des pièces - généralités
2.4	Le but du jeu d'échecs
2.5	Règles spéciales
2.5.1	Le roque
2.5.2	La prise en passant
2.6	Conseils pour les débutants
2.6.1	La valeur des pièces
2.6.2	Conseils généraux
3	Fonctions de base de l'ordinateur
3.1	Démarrage
3.2	Nouvelle partie
4	Les pièces dans la position initiale
5	La notation du jeu d'échecs
6	Comment entrer et effectuer un coup
7	L'ordinateur fait son coup
8	L'ordinateur connaît les règles
9	Erreurs
10	La fonction "professeur"
10.1	Avertissements des erreurs
10.2	Avertissements des menaces
11	Coups spéciaux
11.1	L'ordinateur prend une pièce
11.2	Prise en passant
11.3	Promotion d'un pion
11.4	Le roque

12	Reprendre des coups
13	"Echec" et "Echec et Mat" - la fin de la partie
14	Nouvelle partie
15	Conseils pour les débutants
15.1	Le programme d'entraînement aux échecs
15.2	Affichage des coups légaux
16	Interrompre l'ordinateur et changer de côté
16.1	Interrompre la réflexion de l'ordinateur
16.2	Changement de côté
17	Vérification de la position
18	Les niveaux de jeu
18.1	Classification des niveaux
18.2	Affichage des niveaux
18.3	Changer le niveau
18.4	Le temps et la pendule
18.5	Les échecs rapides - le jeu à haute vitesse
19	Le mode "Classement" - Evaluation de vos coups
20	Votre Classement
20.1	Affichage du Classement
20.2	Signification du Classement
21	Evaluation de la position
22	Le mode "arbitrage"
23	Conseils et propositions de l'ordinateur
24	Le mode "mise en place d'une position"
24.1	Vider l'échiquier et mettre en place des pièces
24.2	Positions illégales et affichage d'erreurs
25	Le mode pour la résolution de "problèmes d'échecs"
26	Styles de jeu
27	Parties célèbres des Champions du Monde
28	Signaux sonores
29	Eteindre le jeu et sauvegarder la partie
30	Le jeu de Dames
30.1	Les règles et les mouvements des pièces
30.2	Comment gagner une partie
30.3	La partie nulle
30.4	Le pion et ses mouvements
30.5	Comment prendre une pièce adverse
30.6	Vous devez prendre si vous le pouvez
30.7	Prises multiples
30.8	Comment damer une pion
30.9	Les possibilités de la Dame
30.10	Conseils pour les débutants
31	Pour commencer une partie de Dames
32	Les pièces du jeu de Dames et la position de départ
33	Notation aux Dames
34	Exécution des coups
35	Le coup de l'ordinateur
36	L'ordinateur connaît les règles

37	Erreurs
38	Coups spéciaux
38.1	Prises
38.2	Captures multiples
38.3	Promouvoir un pion en Dame
39	La victoire
40	Nouvelle partie de Dames
41	Interrompre l'ordinateur et changer de côté
42	Niveaux de jeu
43	Vérification de la position
44	Reprendre un coup
45	Sons
46	Eteindre le jeu et sauvegarder la partie
47	Le programme d'entraînement aux Dames
48	Guide de dépannage
48.1	L'affichage n'indique rien
48.2	L'ordinateur refuse de jouer
48.3.	L'ordinateur refuse votre coup
48.4	Connaissez-vous vraiment toutes les règles ?
48.5	Si vous pensez que l'ordinateur "triche"
48.6	Vous n'entendez pas de son

1. Démarrage rapide

1.1 Jouer aux échecs avec l'ordinateur

Cette brève introduction vous explique comment débiter une partie d'échecs avec l'ordinateur. Pour en savoir plus sur toutes les capacités de l'ordinateur, vous devez lire attentivement le mode d'emploi détaillé.

RÈGLES DU JEU D'ÉCHECS Si vous ne savez pas jouer aux échecs, vous pouvez apprendre les règles dans le mode d'emploi - voir la section 2 "Les règles d'échecs". Votre ordinateur connaît les règles et ne les enfreindra jamais. Si vous pensez que l'ordinateur a "triché", recherchez l'explication dans ce manuel, notamment dans la section 11, "Coups spéciaux".

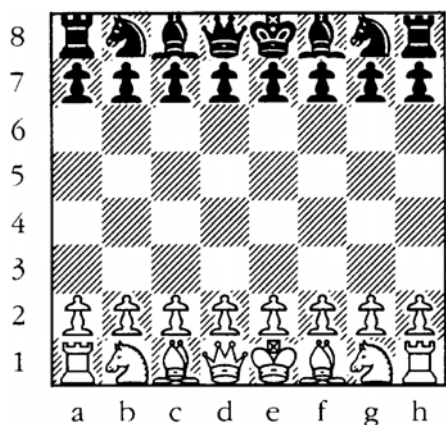
INSERTION DES PILES L'emplacement pour les piles se situe sous l'ordinateur. Il y est précisé le type de piles à utiliser. En les insérant, assurez-vous que le pôle positif de chaque pile se situe bien du côté du signe + dans le compartiment. Quand les piles sont insérées, l'ordinateur doit émettre un signal sonore (trois notes).

Maintenant regardez l'écran LCD. Dans l'angle supérieur gauche, vous devez voir un carré. En dessous, un symbole rond © doit clignoter.



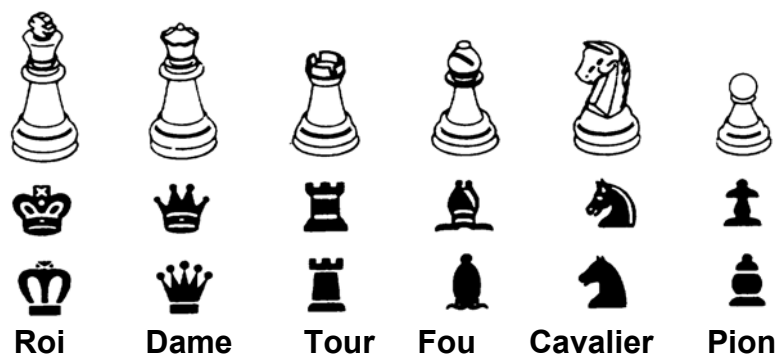
NOTE : Si ce n'est pas le cas, insérez un objet fin dans le trou **RESET** (sous l'ordinateur) et appuyez.

MISE EN PLACE DES PIÈCES Mettez les pièces dans la position de départ sur l'échiquier de l'ordinateur. Les pièces blanches devraient être au début de votre côté.



Position au début d'une partie

Pour les débutants et les néophytes, voilà les nom des pièces du jeu d'échecs et leurs symboles :

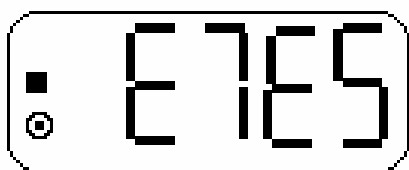


DÉBUT DE LA PARTIE L'ordinateur indique son coup et les autres informations en utilisant l'écran LCD. Le carré dans l'angle supérieur gauche de l'écran est le symbole des Blancs, et indique que c'est aux Blancs de jouer. Vous pouvez débuter une partie. Nous vous conseillons de jouer la première partie avec les Blancs.

Si, après avoir joué quelques coups, vous voulez revenir à la position initiale, appuyez **deux fois sur START**.

JOUER LES COUPS Vous pouvez remarquer que chaque case de l'échiquier est repérée par une lettre et un chiffre (par exemple, E2) ; ce sont les coordonnées de la case. Appuyez sur la pièce que vous souhaitez jouer - l'ordinateur émettra un bip, et les coordonnées de la case s'afficheront sur l'écran LCD. Si le coup n'a pas été pris en compte, appuyez sur la case avec le bord de la pièce.

Finissez votre coup en appuyant avec la pièce sur sa case de destination. Le symbole "Noirs" ■ s'affichera sur l'écran LCD, et l'ordinateur indiquera sa réponse, par exemple :



Affichage sur l'écran LCD

Les coordonnées clignotantes (sur la gauche) vous indiquent la pièce que l'ordinateur souhaite jouer. La lettre et le chiffre sur la droite vous indiquent sur quelle case il veut aller.

Appuyez avec la pièce de l'ordinateur - il y aura un bip et les coordonnées de la case de départ cesseront de clignoter et ceux de la case de destination commenceront à clignoter. Appuyez la pièce sur sa nouvelle case pour terminer le coup.

AFFICHAGE EN CAS D'ERREUR ET AVERTISSEMENT DE MENACES EVENTUELLES

(fonction "professeur") Parfois, quand vous venez de jouer votre coup, les coordonnées des deux cases resteront affichés quelques secondes sur l'écran LCD. Vous entendrez alors parfois un signal sonore ("mélodie ascendante"), et les chiffres et les lettres clignoteront. Ceci signifie que l'ordinateur pense que votre coup est une erreur. Si vous êtes sûr de vouloir jouer ce coup, appuyez sur la touche MOVE. Si vous préférez rejouer votre coup, consultez la section 12, "Reprendre des coups" dans le mode d'emploi.

Parfois, après avoir joué le coup de l'ordinateur, vous entendrez un son ("mélodie descendante"), et les coordonnées clignoteront sur l'écran LCD. Ceci vous avertit que l'ordinateur menace quelque chose (Echec et mat ou gain matériel). Faites attention à votre prochain coup, et jouez-le normal de la manière habituelle.

Si vous préférez jouer sans ces avertissements, appuyez sur la touche  puis sur /TUTOR pour que le symbole © disparaisse de l'angle inférieur gauche de l'écran LCD. L'ordinateur répondra à vos coups plus rapidement.

PRISE D'UNE PIECE Pour prendre une pièce, appuyez sur la pièce que vous souhaitez déplacer. Enlever la pièce adverse, et appuyez votre pièce sur la case qu'occupait la pièce capturée.

VERIFICATION DE LA POSITION DES PIECES Vous pouvez vouloir vérifier où se trouve chaque pièce (par exemple si vous avez fait tomber une pièce). Pour ceci, consultez la section 17, "Vérification la position" du présent mode d'emploi.

COUPS SPECIAUX Parfois les joueurs inexpérimentés ne comprennent pas les coups spéciaux, en particulier la prise en passant et le roque. Ces coups sont expliqués de manière détaillée dans ce manuel (voir section 2). N'oubliez pas que l'ordinateur peut aussi jouer ces coups spéciaux.

ETEINDRE L'ORDINATEUR ET SAUVEGARDER LA POSITION Quand vous voulez arrêter de jouer, appuyez sur la touche **ON/OFF**. L'ordinateur s'éteint mais garde la position en mémoire. Pour reprendre la partie, appuyez de nouveau sur la touche **ON/OFF**.

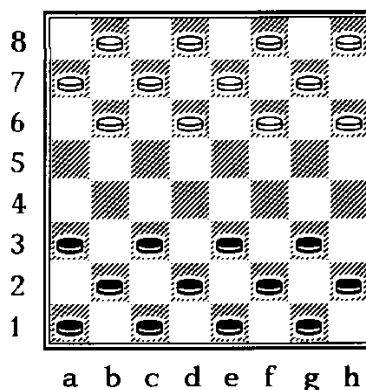
NOTE : L'Ordinateur ne peut être éteint (ou commencer une nouvelle partie) tant que c'est à lui de jouer. Jouez le coup de l'ordinateur, et appuyez sur la touche ON/OFF.

QUAND CHANGER LES PILES Si l'ordinateur sembler agir de manière anormale ou ne s'allume pas (même après avoir utilisé la fonction **RESET**), les piles ont probablement besoin d'être remplacée.

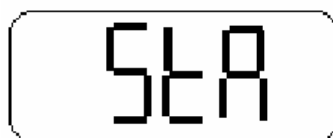
1.2 Jouer aux Dames avec l'ordinateur

COMMENCER UNE PARTIE Pour savoir comment insérer les piles, et comment préparer l'ordinateur pour une partie, consultez la première partie de cette introduction (**DEMARRAGE RAPIDE - JOUER AUX ECHECS AVEC L'ORDINATEUR**).

MISE EN PLACE DES PIECES Disposez les pièces dans la position de départ.



DEBUT D'UNE PARTIE L'ordinateur indique ses coups et les autres informations en utilisant l'écran LCD. Pour débiter une partie de Dames, appuyez sur la touche **START**, et l'écran indiquera **StA**.



Maintenant appuyez sur la touche **ROI** (qui est aussi indiqué par ☉), et vous verrez :



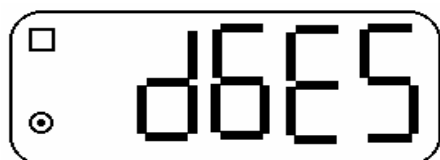
Appuyez maintenant sur une case quelconque de l'échiquier. L'écran indiquera ☉ en même temps que le symbole des Noirs ■, car ce sont **les Noirs** qui commencent aux Dames.



CHOISIR LE NIVEAU DE JEU L'ordinateur peut jouer aux Dames à 15 niveaux de difficulté. Quand vous allumez votre ordinateur pour la première fois ou que vous appuyez sur **START** ou que vous passez du jeu d'Echecs au jeu de Dames, le niveau de

difficulté est réglé sur 1 (le plus faible). Pour choisir un niveau supérieur, suivez la procédure décrite dans "Niveaux de jeu" (section 42 du mode d'emploi).

JOUER LES COUPS Nous vous conseillons de jouer votre première partie avec les Noirs. Vous pouvez remarquer que chaque case du damier est repérée par une lettre et un chiffre (par exemple, **E3**) ; ce sont les coordonnées de la case. Appuyez sur la pièce que vous souhaitez jouer - l'ordinateur émettra un bip, et les coordonnées de la case s'afficheront sur l'écran LCD. Si le coup ne semble pas avoir été pris en compte, appuyez sur la case avec le bord de la pièce. Finissez votre coup en appuyant avec la pièce sur sa case de destination. Le symbole "Blancs"  s'affichera sur l'écran LCD, et l'ordinateur indiquera sa réponse, par exemple :



Exemple de l'affichage sur l'écran LCD

Les coordonnées clignotantes (sur la gauche) vous indiquent la pièce que l'ordinateur souhaite jouer. La lettre et le chiffre sur la droite vous indiquent sur quelle case il veut aller. Appuyez avec la pièce de l'ordinateur - il y aura un bip et les coordonnées de la case de départ cesseront de clignoter et ceux de la case de destination commenceront à clignoter. Appuyez la pièce sur sa nouvelle case pour terminer le coup.

PRISE D'UNE PIECE Pour prendre une pièce, appuyez sur la pièce que vous souhaitez déplacer sur sa case d'origine, puis sur sa case de destination. L'écran LCD indiquera alors la case de la pièce prise (clignotement) suivi par **0**. Appuyez sur la pièce capturée et retirez-la du damier.

REGLES DU JEU DE DAMES Les règles sont expliquées section 28. Votre ordinateur connaît les règles et ne les enfreindra jamais. Si vous pensez que l'ordinateur a "triché", vérifiez dans ce manuel, notamment la section 38 sur la prise.

ETEINDRE L'ORDINATEUR ET SAUVEGARDER LA POSITION Quand vous voulez arrêter de jouer, appuyez sur la touche **ON/OFF**. L'ordinateur s'éteint mais garde la position en mémoire. Pour reprendre la partie, appuyez de nouveau sur la touche **ON/OFF**.

NOTE : L'ordinateur ne peut être éteint (ou commencer une nouvelle partie) tant que c'est à lui de jouer. Jouez le coup de l'ordinateur, et appuyez sur la touche **ON/OFF**.

1.3 Les touches et leurs fonctions

Touches "Pièces" **b** **s** **l** **t** **d** **k**

Ce sont les six touches rondes identifiées chacune par une pièce d'échecs. Par exemple, appuyez sur la touche **PION** si vous voulez vérifier sur quelles cases vos pions doivent se situer. Quand vous mettez en place une position, appuyez sur la touche appropriée avant de placer la pièce sur la case.

Le symbole du **ROI** a aussi le symbole ♚ pour les Dames. Vous choisissez le jeu de Dames en appuyant sur les touches **START** et **ROI**.

Aux Dames, la touche **PION** indique la position des pièces standards, et la touche **ROI** indique la position des Dames.

Quelques-unes des touches ont des fonctions supplémentaires (voir la section sur la touche ♚).



Ce symbol identifie la touche **Majuscule** qui vous permet de choisir entre plusieurs alternatives (l'ordinateur affiche **Alt**).

- La combinaison des touches ♚ et **t / STYLE** vous permet de choisir le style de jeu de l'ordinateur - voir chapitre 26.
- La combinaison des touches ♚ et **l / TUTOR** vous permet d'activer ou de désactiver la fonction "apprentissage" (qui vous averti en cas d'erreur ou de menace) - voir chapitre 10.
- La combinaison des touches ♚ et **s / SOUND** permet d'allumer ou éteindre le bip sonore (Cette fonction est d'ailleurs la seule de la touche dans le mode "jeu de dame".
- La combinaison des touches ♚ et **b / HINT** vous permet de visualiser une proposition de coup (conseil) de l'ordinateur - voir chapitre 23.
- Dans le mode pour la mise en place d'une position la touche ♚ vous permet de passer des pièces blanches aux pièces noires.
- Quand vous choisissez le niveau de jeu, la touche ♚ vous permet de passer du temps des Blancs au temps des Noirs - voir chapitre 18.

START Appuyez deux fois sur **START** pour jouer une partie à partir de la position initiale.

Pour commencer une partie de Dames, appuyez d'abord la touche **START** puis la touche **ROI** et enfin une case quelconque de l'échiquier. (Pour d'autres utilisations de cette touche veuillez consulter les sections **Classement** ou **Parties Célèbres**).

POSITION Appuyez sur la touche **POSITION** pour activer le mode

"mise en place d'une position" (pour résoudre par exemple des problèmes de mat). Cette fonction permet de modifier la position sur l'échiquier ou de créer une nouvelle position (utilisée uniquement pour les échecs).

LEVEL/> Appuyez sur **LEVEL/>** pour voir le niveau de jeu actuel de l'ordinateur. Le changement du niveau est expliqué en détail en section 18. Pour connaître d'autres fonctions de cette touche consultez section 27 - "*parties célèbres*".

RATING Appuyez sur **START** puis sur **RATING** (classement) si vous voulez jouer une partie pendant laquelle l'ordinateur évalue votre jeu. Utilisez la même touche pour consulter votre classement actuel.
(Non utilisé pour les Dames).

 Appuyez sur la touche  puis sur **START**, si vous voulez jouer une **partie rapide** (par exemple 25 ou 30 minutes pour toute la partie).
Quand le niveau de jeu est affiché, vous pouvez - à l'aide de  - alterner entre "temps par coup", temps total par partie" et "niveaux divertissement" - voir section 18 (Non utilisé pour les Dames).

TAKE BACK Appuyez sur **TAKE BACK** (retour) si vous voulez revenir un ou deux coups en arrière.

MOVE Appuyez sur la touche **MOVE** pour que l'ordinateur joue le prochain coup. Au début d'une partie, appuyez sur cette touche si vous souhaitez que l'ordinateur joue avec les Blancs aux échecs ou avec les Noirs aux Dames.
(Pour d'autres utilisations de cette touche, consultez *Mise en place d'une position, Niveaux de difficulté* ou *Parties Célèbres*).

?↔? Cette touche est important pour les débutants. Quand c'est à vous de jouer et vous appuyez d'abord sur cette touche et ensuite avec une pièce sur la case qu'elle occupe actuellement, l'ordinateur vous indique où la pièce en question peut aller. Dans le mode "professeur" la touche **?↔?** ("*Where/Why?*") vous permet d'obtenir plus d'explications - voir également section 10. (Cette touche n'a pas de fonction dans le jeu de Dame.)

ON/OFF Appuyez sur cette touche pour allumer ou éteindre l'ordinateur. Quand vous l'éteignez, il garde en mémoire la position actuelle et vous pouvez reprendre la même partie quand vous l'allumerez de nouveau.

1.4 Symboles d'affichage

L'affichage indique quelle couleur doit jouer le prochain coup, la case d'origine de la pièce ou sa case de destination, mais aussi les échecs et le résultat de la partie, etc.. Voici une liste des symboles qui peuvent être affichés par l'écran LCD.

- C'est le symbole des "Blancs". Il sera allumé quand vous jouerez avec les Blancs et que c'est votre tour de jouer. Il sera également allumé quand vous mettrez en place une position, et que vous avez choisi de disposer une pièce blanche. Ce symbole est aussi allumé quand l'ordinateur "vérifiera" la position des pièces.
Ce symbole clignotera quand l'ordinateur joue avec les Blancs et réfléchit à son coup.

- C'est le symbole des "Noirs", qui est utilisé de la même manière que celui des "Blancs".

- Les deux symboles apparaissent ensemble sur l'écran LCD quand l'ordinateur affiche le **style de jeu** actuel - voir section 26.

- + Le symbole "**échecs**" qui est utilisé seulement en mode échecs et qui s'affiche quand un des joueurs (vous ou l'ordinateur) met le Roi adverse en échec.

- ⊙ Dans le mode échecs ce symbole **clignote** quand l'ordinateur est en **mode professeur** et donne des conseils et commentaires concernant la partie en cours - voir section 10. Ce symbole est affiché de manière **statique** quand vous êtes en mode Dames.

- : C'est le symbole de **prise**. Il **clignote** quand l'ordinateur joue un coup qui prend un pion ou une pièce.
Aux Dames ce symbole indique qu'une ou plusieurs pièces de l'ordinateur peuvent et doivent être prises.

- # Le symbole pour la **mise en place d'une position** (voir section 24).

- ↕ Le symbole **classement** est allumé quand vous consultez votre classement que l'ordinateur a calculé pour vous voir section 20). Si vous jouez une partie en mode classement le symbole clignote de façon constante.

#↕ Quand ces deux symboles sont affichés ensemble sur l'écran LCD, vous vous trouvez dans le mode **Banque de données - Parties Célèbres**.

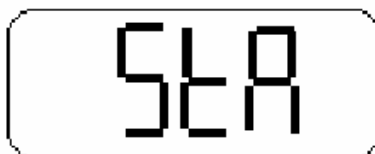
D2 Ceci est un exemple de la manière dont est indiquée une case sur l'écran LCD. Comme déjà mentionné l'écran vous donne accès à de nombreuses autres informations concernant la partie en cours.

1.5 Modes de jeux et fonctions de l'ordinateur

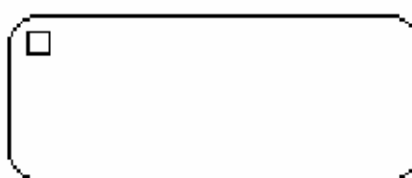
Les sections ci-dessous expliquent les différents niveaux de jeu et fonctions de l'ordinateur, et comment ils sont affichés sur l'écran LCD. Essayez de vous rappeler ce système et vous trouverez les procédures à employer avec votre ordinateur assez logiques et faciles à comprendre.

1.5.1 Sélection de différents modes du jeu d'échecs

Vous pouvez sélectionner de différents modes de jeu en appuyant sur la touche **START**. Puis vous avez les options suivantes :



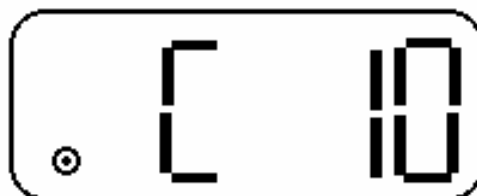
Si vous voulez jouer une partie d'échecs normale, appuyez de nouveau sur **START**. Vous verrez un petit carré apparaître dans l'angle supérieur gauche (indiquant que c'est aux Blancs de jouer) et le symbole clignotant ☉ indiquant que le mode apprentissage est activé (voir l'illustration de gauche). Si vous ne voulez pas être aidé par la fonction apprentissage, appuyez sur la touche ☿ et le symbole clignotant ☉ disparaîtra (voir l'illustration de droite). Maintenant votre ordinateur est prêt pour une partie d'échecs.



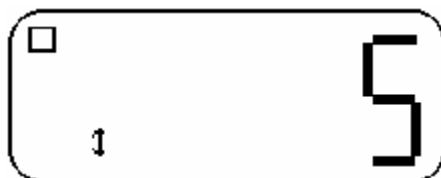
1.5.2 Sélection du niveau de jeu (échecs)

Appuyez sur **LEVEL/>** afin de choisir un des différents niveaux de jeu. L'écran LCD affiche **P Un** (=temps illimité pour le joueur; vous jouez donc sans pendule). Appuyez sur ☿ pour voir

le temps de l'adversaire (donc de l'ordinateur). L'affichage **C 10** indique que l'ordinateur a 10 secondes par coup. Les lettres **P** et **C** sont d'ailleurs les initiales des mots anglais **player** (=joueur) et **computer** (= ordinateur). Le réglage des nombreuses possibilités de niveaux de jeu est le sujet de la section 18.



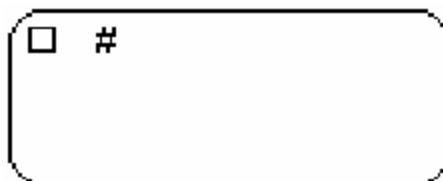
Une autre option du jeu est de disputer une "**partie classée**" contre l'ordinateur. Appuyez sur les touches **START** puis **RATING**, afin de faire évaluer vos coups par l'ordinateur.



Utilisez cette même touche pour consulter votre classement actuel. (Voir également section 19).

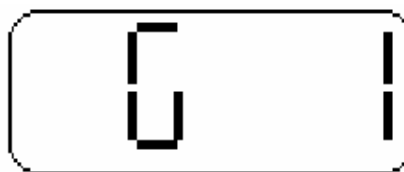
1.5.3 Mise en place d'une position

Votre ordinateur vous permet de mettre en place sur l'échiquier toute position légale quelconque. Appuyez sur **POSITION** afin d'entrer dans le mode correspondant. Maintenant vous pouvez modifier une position existante ou en créer une nouvelle. (Pour de plus amples informations - voir section 24.

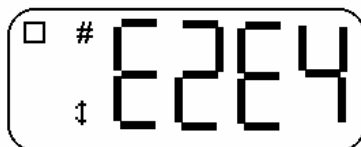


1.5.4 Sélection de parties célèbres dans la base de données

Appuyez sur **START** et **LEVEL/>** pour atteindre le mode banque de données (voir l'illustration de gauche). La banque de données contient 1.001 parties des Championnats du Monde (pour plus de détails voir section 27). En appuyant plusieurs fois sur **LEVEL/>** vous pouvez choisir un des Champions. Pour valider votre choix, appuyez de nouveau sur la touche **START**.



Avec les touches **LEVEL/>** et/ou **MOVE** vous pouvez maintenant choisir une des parties. Appuyez ensuite encore une fois sur **START** et le premier coup de la partie choisie apparaîtra sur l'écran, par exemple:



1.5.5 Sélection du mode "entraînement aux échecs"

Quand, après avoir appuyé sur **START**, **StA** est affiché, vous avez la possibilité de disputer une partie d'échecs avec un nombre limité de pièces. Au lieu d'appuyer de nouveau sur **START** pour débiter une nouvelle partie, vous pouvez appuyer sur les touches **PION**, **CAVALIER**, **FOU**, **TOUR** ou **DAME** pour commencer une partie avec un nombre réduit de pièces.

Comme il est expliqué en section 15, il y a **cinq types de jeu d'apprentissage** que vous pouvez choisir :

- (1) PION = Une partie en n'utilisant que pions et Rois
- (2) CAVALIER = Rois, Cavaliers et pions
- (3) FOU = Rois, Fous et pions
- (4) TOUR = Rois, Tours et pions
- (5) DAME = Rois, Dames et pions

Ces formes simplifiées de jeu sont conçues pour donner aux débutants un bon entraînement à l'utilisation de chaque pièce.

1.5.6 Sélection du mode "Jeu de Dames"

Appuyez sur **START** puis sur **ROI / ©** pour jouer une partie de Dames contre l'ordinateur. L'écran LCD affiche :



En appuyant sur une **case quelconque** de l'échiquier vous passez dans le mode jeu de Dames. Il est indiqué par le symbole © statique dans l'angle inférieur gauche de l'écran LCD.



Maintenant l'ordinateur est prêt à jouer une partie de Dames avec vous. Pour plus de détails - voir les sections 30 ff.

2. Les règles d'échecs

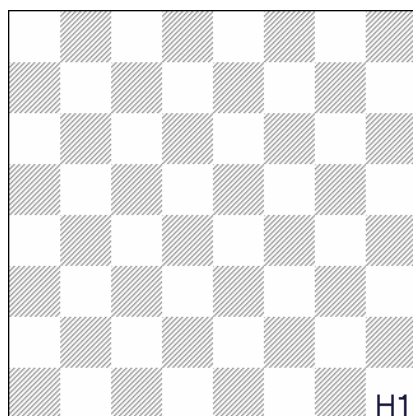
2.1 L'échiquier

Le jeu d'échecs est un jeu pour deux joueurs qui se joue sur un tableau de jeu (échiquier) de 8 x 8 carrés (aussi appelés "cases"). Au début de la partie, l'échiquier est placé de telle sorte chaque joueur a une case blanche dans l'angle inférieur droit devant lui.

Les lignes horizontales (appelées rangées) portent les lettres a, b, ...h et les lignes verticales (appelées colonnes) portent les chiffres 1, 2 8.

Chacune des 64 cases se trouve donc sur l'intersection d'une rangée avec une colonne et peut être nommée sans ambiguïté par une lettre et un chiffre.

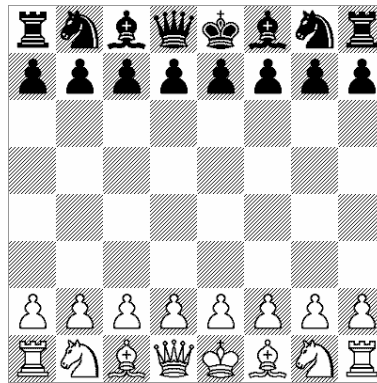
NOTE: Pour vous faciliter l'orientation chaque case de votre ordinateur porte son "nom" exact.



La case (blanche) à droite en bas devant vous s'appelle donc h1, la case à gauche en haut a8 et les cases au milieu de l'échiquier (appelé centre) d4, e4, d5 et e5. Les cases de a4 à h4 sont nommées également "quatrième rangée" et les cases de c1 à c8 "colonne c".

2.2 Le déplacement des pièces

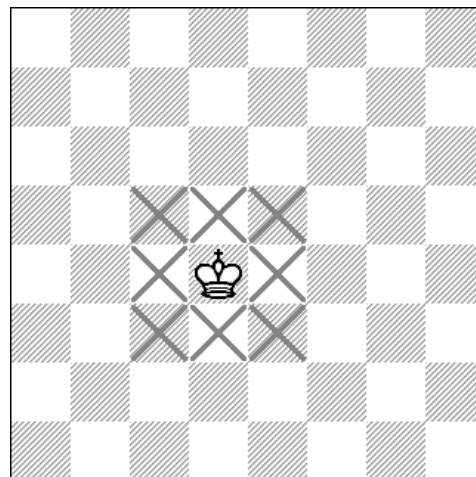
Comme vous voyez dans l'illustration suivante, le jeu d'échecs comporte 6 pièces différentes :



Avant **chaque partie** les pièces doivent être placées exactement de cette manière. Le Roi et la Dame thronent toujours au milieu de la première (pour les Noirs la dernière) rangée (la Dame blanche sur la case blanche - d1 - et la Dame noire sur la case noire - d8). A côté des majestés sont placés dans l'ordre : les Fous, les Cavaliers et dans les coins les Tours. Les pièces blanches sont placées sur les rangées 1 et 2 et les pièces noires sur les rangées 7 et 8. Chaque pièce a sa propre manière de se déplacer. Nous allons les étudier successivement.

2.2.1 Le Roi

Il se déplace lentement, d'une case à la fois dans toute direction. Il ne peut pas se déplacer sur une case attaquée par une pièce ennemie, et il ne peut pas se déplacer sur une case occupée par l'une de ses propres pièces.

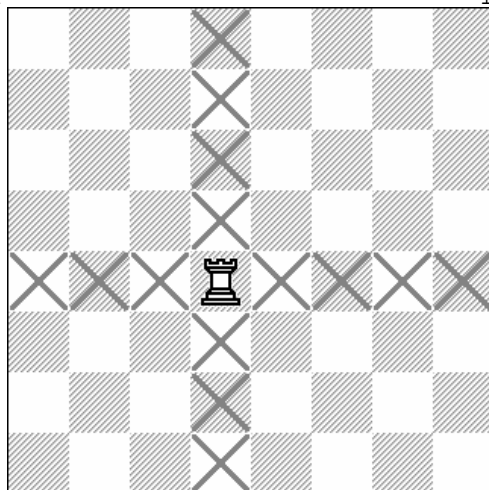


possibilités du Roi

2.2.2 La Tour

La Tour est la deuxième pièce la plus puissante. Elle peut se déplacer ou prendre dans le sens horizontal ou vertical, sur n'importe quelle distance, pour autant que son passage ne soit pas obstrué par une autre pièce. Dans l'exemple, la Tour

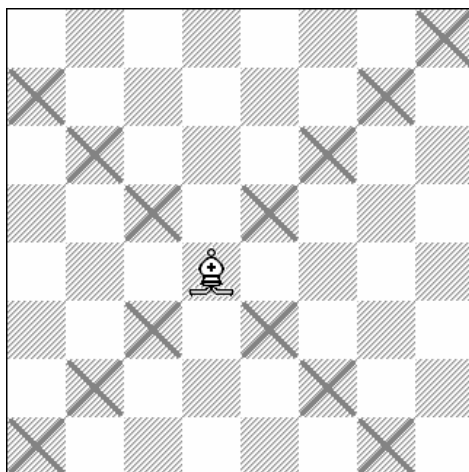
blanche peut se déplacer sur toute case marquée **x**.



possibilités de la Tour

2.2.3 Le Fou

Le Fou est moins puissant que la Tour car il se déplace en diagonale et ses déplacements sont limités aux cases d'une seule couleur pendant toute la partie. Les Fous peuvent se déplacer et prendre sur n'importe quelle distance pour autant que leur chemin ne soit pas obstrué par une autre pièce. Dans l'exemple, le Fou de Blanc peut se déplacer sur toute case marquée **x**.



possibilités du Fou

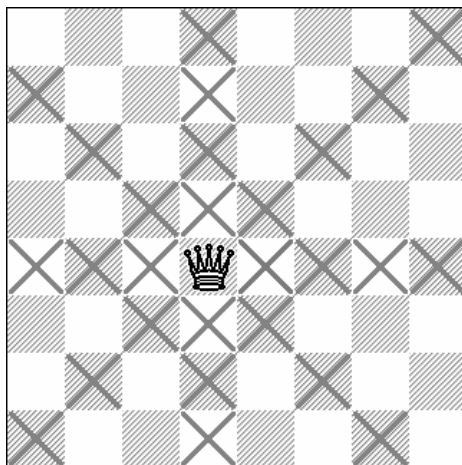
2.2.4 La Dame

La Dame (parfois appelée aussi la reine) est la pièce la plus puissante de l'échiquier car elle peut se déplacer à tout moment en traversant n'importe quel nombre de cases vides dans toutes les directions - horizontalement, verticalement ou en diagonale - et peut prendre une pièce ennemie quand elle arrive sur sa case de destination. Au centre d'un échiquier vide, la Dame a 27 coups possibles. Sa grande mobilité en fait

la plus puissante des pièces.

Dans l'exemple, la Dame des Blancs peut se déplacer sur toute case marquée **X**.

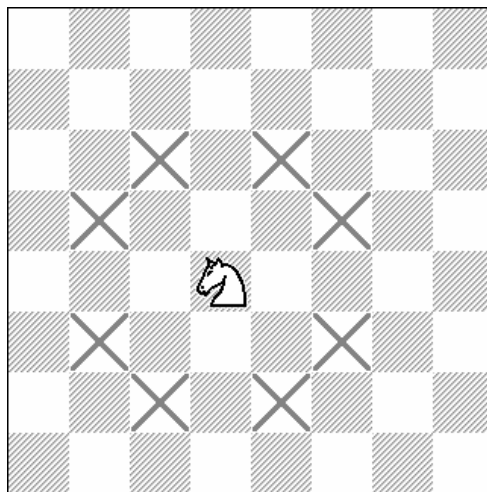
Nous verrons que la Tour et le Fou, comme la Dame, peuvent traverser l'échiquier d'un bord à l'autre en un coup. Aucune de ces pièces ne peut "sauter" au-dessus d'une pièce, quelque soit sa couleur. Pour l'unique exception, voir "le roque", section 2.5.1.



possibilités de la Dame

2.2.5 Le Cavalier

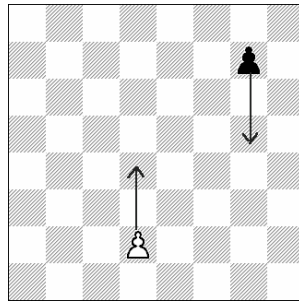
Le Cavalier est la seule pièce qui puisse sauter par dessus une case occupée par une autre pièce, d'une couleur comme de l'autre . Le déplacement du Cavalier est constitué de deux parties, comme une lettre L. D'abord, il se déplace de deux cases sur une ligne horizontale ou verticale, puis il se déplace ou prend une pièce ennemie sur une case située à angle droit avec la ligne de la première partie de son mouvement de déplacement. Dans l'exemple, le Cavalier de Blanc peut se déplacer sur toute case marquée **X**.



possibilités du Cavalier

2.2.6 Le pion

Tant qu'il n'a pas encore été déplacé, un pion peut avancer d'une case ou de deux.. Mais après avoir effectué son premier déplacement, il ne pourra plus avancer que d'une seule case à la fois. Les pions sont les pièces qui ont le moins de valeur sur l'échiquier, en partie parce qu'ils ne peuvent jamais se déplacer vers l'arrière.



possibilités du pion

Une autre particularité du pion, c'est qu'il ne prend pas de la même façon qu'il se déplace. Les pions se déplacent verticalement vers l'avant d'une ou de deux cases, mais ils prennent en diagonale d'une case seulement (même lors de leur premier déplacement). Dans l'exemple, le pion de Blanc peut se déplacer sur l'une des deux cases marquées **X**, ou prendre le Cavalier noir. Le pion noir peut se déplacer sur la case marquée **X** ou bien il peut prendre la Tour blanche.

Bien qu'un pion soit au plus bas de l'échelle des pièces, le fait qu'il puisse être promu accroît sa valeur. Quand un pion parvient à avancer jusqu'au bord opposé de l'échiquier sans se faire prendre, il sera immédiatement "promu" et transformé en Dame, tour, Fou ou Cavalier, suivant le choix de son propriétaire. Le joueur choisit la pièce qu'il veut, et la place sur la case que son pion vient d'atteindre. Le pion est immédiatement ôté de l'échiquier. Comme la Dame est la pièce la plus puissante, elle est presque toujours choisie comme pièce de promotion. Toutefois, une "sous-promotion" est parfois préférée (par exemple pour éviter un pat).

2.3 Le déplacement et la prise des pièces (généralités)

Pendant une partie les pièces ne peuvent toujours pas se déplacer comme sur l'échiquier vide - il y a les restrictions suivantes:

1. Les pièces (mis à part le Cavalier) n'ont pas le droit de sauter par-dessus d'autres pièces.
2. S'il y a une pièce de l'adversaire sur une case sur laquelle votre pièce peut bouger, votre pièce peut capturer (prendre) la pièce ennemie. Vous mettez votre propre pièce sur la case auparavant occupée par la pièce

adverse que vous ôtez de l'échiquier.

3. Vous ne pouvez pas prendre vos propres pièces.

La prise d'une pièce est notée "x". Si une Tour blanche depuis e1 prend un Fou en e4, vous notez : Te1xe4. Si les deux joueurs prennent des pièces de la même valeur, on parle d'échange.

2.4 Le but du jeu d'échecs

Le Roi est la pièce la plus importante du jeu d'échecs et les deux joueurs vont tout essayer pour faire prisonnier le Roi adverse.

Si le dernier coup de votre adversaire attaque votre Roi, on dit que le Roi est en "échec". Vous devez immédiatement parer cette attaque. Un coup qui laisse votre Roi en échec est illégal. Vous ne pouvez jamais jouer un coup qui mette votre propre Roi en échec.

Quand votre Roi est en échec, vous pouvez avoir jusqu'à trois possibilités :

- Prendre la pièce qui met le Roi en échec.
- Interposez une pièce entre votre Roi et la pièce qui fait échec.
- Mettre le Roi sur une case où il n'est pas attaqué - donc **fuir**.

Pour ne pas oublier une des possibilités, mémorisez la règle
"PIF" : Prendre (P) - Interposer (I) - Fuir (F)

L'échec et mat est un coup qui donne échec et auquel il n'y a pas de parade permettant à l'adversaire de sortir de l'échec. Un coup qui donne échec et mat fait immédiatement gagner la partie! ("échec et mat" est souvent dit "mat" par abréviation). Bien que le mat soit le but de chaque partie, beaucoup de parties se terminent par l'**abandon** d'un joueur, qui voit que sa position est désespérée et que le mat ne sera qu'une question de temps.

Conseil : Si vous êtes débutant vous devriez jouer toutes vos parties jusqu'au mat pour bien apprendre comment exploiter (par exemple) un avantage matériel.

Toutes les parties ne se terminent pas avec la victoire d'un des joueurs, mais il y a aussi la partie dite "nulle". Une nulle peut être conclue par commun accord des adversaires (ce cas est très fréquent parmi de forts joueurs), si la position est telle qu'aucun des deux ne pense avoir de chance de gagner la partie.

Si la même position apparaît trois fois au cours d'une partie, le joueur ayant le trait peut réclamer match nul.

Un match nul peut également conclure une partie si, durant une série de 50 coups consécutifs, aucune pièce n'est capturée et aucun pion n'est déplacé (pour le décompte, un coup est constitué par le coup du joueur **et** la réponse de son adversaire).

Une suite de coup appelé "échec perpétuel" se solde également par la nulle, tout comme le "**pat**" :

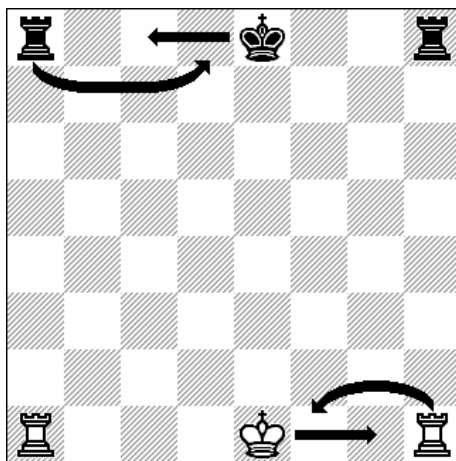
A un certain moment il peut arriver que, bien que votre Roi ne soit pas en échec, vous ne puissiez plus bouger l'une de vos pièces sans exposer votre Roi à l'échec. Cette situation est appelée "pat". Lorsqu'elle se présente, le jeu se termine immédiatement par une partie nulle.

2.5 Règles spéciales

2.5.1 Le roque

Le roque est un coup spécial que le joueur effectue avec son Roi et sa tour. C'est l'unique cas où on peut jouer deux pièces en même temps.

Il permet de déplacer le Roi vers une partie plus sûre de l'échiquier, plus près d'un angle, et en même temps d'amener la Tour dans le jeu. En un seul coup, le Roi glisse de deux cases vers la gauche ou vers la droite et la Tour qui se trouve de ce côté saute par-dessus le Roi et atterrit à côté de lui. Chaque joueur ne peut "roquer" qu'une seule fois au courant d'une partie.



petit roque et grand roque

Un certain nombre de restrictions s'appliquent au roque et il est important que vous les connaissiez toutes:

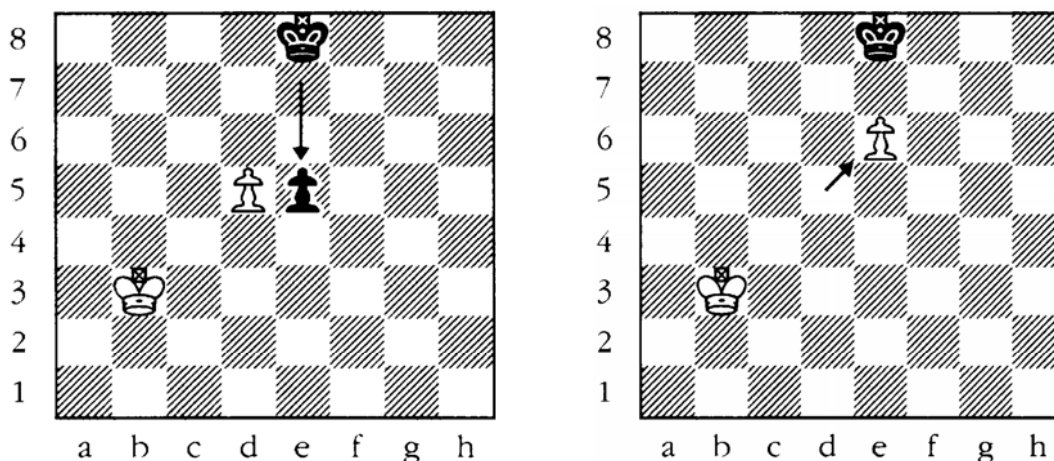
- (1) Vous ne pouvez pas roquer si votre Roi s'est déjà déplacé précédemment.

- (2) Vous ne pouvez pas roquer avec une Tour qui s'est déjà déplacée.
- (3) Vous ne pouvez pas roquer si vous êtes "en échec".
- (4) Vous ne pouvez pas roquer si votre Roi atterrit sur une case où il serait en échec.
- (5) Vous ne pouvez pas roquer si la case au-dessus duquel le Roi passe est attaqué par une pièce ennemie.
- (6) Vous ne pouvez roquer que si aucune case entre votre Roi et votre Tour n'est occupée.

2.5.2 La prise en passant

Supposons qu'un de vos pion soit sur sa case de départ, et qu'il y ait un pion adverse prêt à le capturer au cas où il avancerait d'une case. La règle veut que, même si vous avancez votre pion de deux cases, le pion adverse peut le prendre au coup suivant, comme si il n'avait avancé que d'une case. Ceci est appelé la prise en passant.

Attention : Une prise en passant ne peut être effectuée que par un pion, et ne peut être effectuée que **le coup suivant** immédiatement le déplacement du pion de deux cases.



La prise EN PASSANT (à gauche : avant, à droite : après)

2.6 Conseils pour les débutants

Les règles du jeu d'échecs sont relativement faciles à apprendre. Dans cette section nous allons vous donner quelques conseils stratégiques pour vous aider de progresser.

2.6.1 La valeur des pièces

Les pièces n'ont pas toutes la même valeur ni la même puissance car certaines sont plus mobiles et contrôlent plus de cases que d'autres. Le tableau des valeurs matérielles qui suit vous sera un guide utile :

PION = 1 point

CAVALIER	=	3 points
FOU	=	3 points
TOUR	=	5 points
DAME	=	9 points
ROI	=	au-delà de toute valeur matérielle

2.6.2 Conseils généraux

La faute la plus fréquente commise par les débutants est de placer une pièce sur une case où elle peut simplement être prise immédiatement. Donc, chaque fois que vous êtes sur le point de jouer un coup, passez quelques secondes à vous demander :

- (a) Votre adversaire peut-il prendre sans danger la pièce que vous allez déplacer ?
- (b) Son dernier coup menace-t-il l'une de vos pièces ?
- (c) Votre adversaire a-t-il été imprudent et effectué un coup qui vous permette de gagner du "matériel", peut-être en prenant la pièce qu'il vient juste de déplacer ?

Le "matériel" n'est pas le seul facteur important aux échecs.

Pendant environ les 10 premiers coups de la partie, vous devriez essayer de dégager vos deux Cavaliers et vos deux Fous de façon à ce qu'ils prennent une part active dans la partie, et essayez aussi de roquer. Finalement, essayez d'utiliser vos pièces pour attaquer les cases centrales: le joueur qui contrôle le centre possède généralement un avantage.

3. Fonctions de base de l'ordinateur

3.1 Démarrage

L'ordinateur fonctionne avec des piles; sur le dessous de l'ordinateur, un panneau vous indique quel type de piles utiliser. L'emplacement des piles se situe à côté de ce panneau. Ôtez le couvercle et insérez les piles, en vous assurant que le pôle positif des piles se trouve face au signe "+" (à l'intérieur du compartiment). L'ordinateur doit répondre par un signal sonore (3 notes crescendo).

L'ordinateur annonce ses coups et les autres informations sont affichées sur l'écran LCD. Une fois que les piles sont en place, vous devriez voir le symbole des Blancs (□) dans l'angle supérieur gauche de l'écran. Juste en dessous, le symbole "Professeur" (⊙) doit clignoter. L'ordinateur est prêt à commencer une partie.

NOTE: PARFOIS, APRÈS AVOIR MIS DE NOUVELLES PILES, IL SE PEUT QUE L'ORDINATEUR SE COMPORTE DE MANIÈRE ANORMALE. DANS CE CAS, INSÉREZ UN OBJET FIN DANS LE TROU "RESET" (QUI SE SITUE SOUS L'ORDINATEUR), ET APPUYEZ.

Appuyez sur la touche **ON/OFF** pour allumer l'ordinateur. L'ordinateur se souviendra de la position qui était sur l'échiquier la dernière fois que vous l'avez éteint.



Notes importantes :

- Les piles doivent être mises en place par un adulte.
- Ne pas utiliser de batteries rechargeables.
- Ne pas utiliser de piles neuves et usées en même temps.
- Enlever des piles usées aussi vite que possible.

3.2 Nouvelle partie

Vous pouvez à tout moment (soit à la fin d'une partie, soit au cours d'une partie) commencer une nouvelle partie - quand c'est votre tour de jouer.

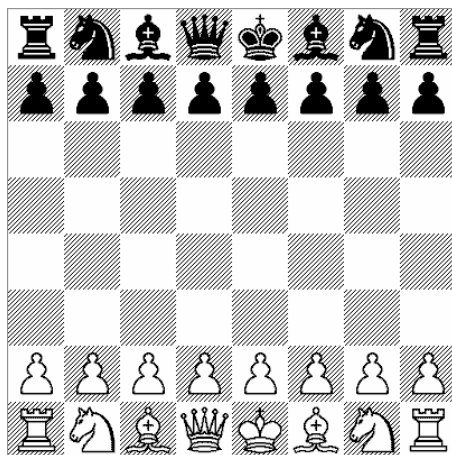
Appuyez sur **START** (l'écran affichera **StA**) et encore une fois **START** pour confirmer que vous voulez jouer aux échecs.

NOTE : Pour jouer aux échecs vous devez appuyer **deux fois** sur **START**.

4. Les pièces d'échecs dans la position initiale

Si vous êtes débutant ou assez peu familiarisé avec le jeu d'échecs, le tableau de la page 1 du présent mode d'emploi vous aidera à apprendre les symboles représentant les différentes pièces du jeu d'échecs. Disposez les pièces sur votre ordinateur à leur position de départ comme montré dans la Figure qui suit.

Rappelez vous que la case à droite doit toujours être une case blanche!



Disposition des pièces sur l'échiquier pour le début d'une partie.

5. La notation du jeu d'échecs

L'ordinateur vous communique ses coups au moyen d'un système de notation appelé "notation algébrique".

Il est possible de noter tous les coups d'une partie pour la "rejouer" plus tard (par exemple pour trouver d'éventuelles erreurs). Les pièces sont identifiées par leur initiale - les coups des pions sont notés sans lettre. Les coups sont numérotés; après le numéro sera noté d'abord le coup blanc, puis le coup noir. Pour chaque coup on note la case de départ de la pièce et la case d'arrivée. Voilà un exemple pour la notation complète d'une partie :

Macdonnell, Alexander - De Labourdonnais, Charles
London 1834

1.e2-e4 e7-e5 2.f2-f4 e5xf4 3.Cg1-f3 g7-g5 4.Ff1-c4 g5-g4
5.Cb1-c3 g4xf3 6.Dd1xf3 Ff8-h6 7.d2-d4 Cb8-c6 8.0-0 Cc6xd4
9.Fc4xf7+ Re8xf7 10.Df3-h5+ Rf7-g7 11.Fc1xf4 Fh6xf4 12.Tf1xf4
Cg8-f6 13.Dh5-g5+ Rg7-f7 14.Ta1-f1 Rf7-e8 15.Tf4xf6 Dd8-e7
16.Cc3-d5 De7-c5 17.Rg1-h1 Cd4-e6 18.Tf6xe6+ d7xe6 19.Cd5-f6++
échec et mat; 1-0

Et voilà la même partie en notation dite "courte" (on ne note pas la case de départ)

Macdonnell, Alexander - De Labourdonnais, Charles
London 1834

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 g5 4.Fc4 g4 5.Cc3 gxf3 6.Dxf3 Fh6 7.d4 Cc6 8.0-0 Cxd4 9.Fxf7+ Rxf7 10.Dh5+ Rg7 11.Fxf4 Fxf4 12.Txf4 Cf6 13.Dg5+ Rf7 14.Taf1 Re8 15.Txf6 De7 16.Cd5 Dc5 17.Rh1 Ce6 18.Txe6+ dxe6 19.Cf6++ échec et mat, donc 1-0.

Quand deux Tours ou deux Cavaliers peuvent aller sur la même case, il faut noter (même quand on utilise la notation courte) la colonne ou la rangée de la pièce jouée, afin d'indiquer clairement de quelle pièce il s'agit.

Quand un pion prend une pièce, il faut noter la colonne du pion et la colonne de la nouvelle case du pion. Si par exemple un pion de la colonne c prend un pion de la colonne b, on note **cxb**.

Quand un pion arrive sur la dernière rangée et se transforme dans une autre pièce, on note quelle pièce a été choisie : **a7-a8D** signifie, qu'un pion blanc va en a8 et s'y transforme en Dame.

6. Comment entrer et effectuer un coup

Pour effectuer un coup, appuyez simplement sur votre pièce se trouvant sur sa case d'origine ("de"). L'écran LCD affichera le symbole de couleur  si vous jouez Blanc ou  si vous jouez Noir) ainsi que la lettre et le numéro correspondant à la case sur lequel vous avez appuyé.

Appuyez ensuite avec cette même pièce sur la case de destination ("à") pour terminer le coup.

Voici un exemple du début d'une nouvelle partie. Si vous voulez déplacer le pion en face du Roi des Blancs de e2 à e4, appuyez avec ce pion sur la case e2 et vous verrez **E2** apparaître à l'écran LCD. Appuyez ensuite avec ce même pion sur la case e4 et votre coup sera terminé.

NOTE : Si un mouvement ne semble par avoir été enregistré, appuyez avec le bord de la pièce.

7. Le coup de l'ordinateur

Si le symbole de couleur  ou  clignote à l'écran LCD, cela signifie que l'ordinateur "réfléchit" au coup qu'il va jouer. Pendant que l'ordinateur réfléchit, aucune des touches ne peut être activée sauf la touche **MOVE**.

Lorsque l'ordinateur a décidé quel coup jouer, l'écran LCD affichera le symbole de couleur approprié, la lettre et le numéro correspondant à la case d'origine "de" (clignotant), et la lettre et le numéro correspondant à la case de destination

"à". Appuyez avec la pièce de l'ordinateur sur sa case "de". Les coordonnées de la case "de" vont s'arrêter de clignoter à l'écran LCD et les coordonnées de la case "à" vont commencer à clignoter.

Si le coup de l'ordinateur constitue une prise (une capture), il va également faire clignoter le symbole ":" à l'écran.

Appuyez avec la pièce de l'ordinateur sur sa case "à". L'écran LCD va alors afficher le symbole □ ou ■ suivant la couleur du joueur à qui c'est le tour de jouer.

Si vous voulez que l'ordinateur joue avec les Blancs, appuyez sur la touche **MOVE** au début de la partie.

8. L'ordinateur connaît les règles

Rappelez-vous que votre ordinateur connaît les règles du jeu, y compris les règles du roque, la prise en passant, la promotion des pions et le pat. Il ne transgressera jamais une de ces règles.

Parfois vous pourriez croire que l'ordinateur a effectué un coup non autorisé, mais ce qui a pu se passer, c'est que vous avez involontairement commis une erreur en introduisant un coup dans l'ordinateur (soit un de vos coups, soit un de l'ordinateur), ou bien vous avez par erreur placé une ou plusieurs des pièces sur une mauvaise case en cours de partie. Si cela se produit, vous pouvez vérifier la position des pièces en utilisant la fonction "vérification" (voir section 17).

Si vous avez le moindre doute concernant l'une ou l'autre des règles du jeu d'échecs, vous pouvez toujours consulter la section "Les règles d'échecs" (section 2).

9. Erreurs

Si vous tentez de jouer un coup illégal, l'ordinateur émettra son signal d'erreur, un bourdonnement sonore. En général, vous entendrez ce signal si vous appuyez sur une mauvaise touche ou une mauvaise case.

Si la case de départ de la pièce est sélectionnée, l'erreur fera disparaître les coordonnées de la case de l'affichage LCD. Vous pouvez de nouveau jouer un coup (légal).

Si vous commettez une erreur en jouant un coup de l'ordinateur, appuyez simplement sur la case qui clignote sur l'affichage LCD.

10. La fonction "professeur"

10.1 Avertissement d'erreur

Le symbole clignotant © dans l'angle inférieur gauche de l'écran LCD vous indique que l'ordinateur se comporte comme un "professeur", par exemple il est prêt à vous avertir si vous jouez un mauvais coup, ou si son propre coup contient une menace.

En général, après avoir joué votre coup, vous verrez les coordonnées de la case rester sur l'écran LCD pendant un moment. Pendant ce temps, l'ordinateur calcule si votre coup est une erreur. Si c'est le cas, il émettra un son spécial (une longue note), et les coordonnées clignoteront. Vous avez alors trois possibilités :

(a) Si vous avez compris pourquoi votre coup n'était pas bon, vous pouvez le reprendre et en jouer un autre. Consultez la section 12 pour plus d'information.

(b) Si vous voulez quand même maintenir votre coup, appuyez sur la touche **MOVE**. L'ordinateur continuera de réfléchir et vous pouvez continuer la partie.

(c) Si vous souhaitez obtenir une explication de votre coup erroné, appuyez sur la touche **?↔?**.

Si vous choisissez la possibilité (c), l'ordinateur vous donnera un des messages suivants :

(a) Un chiffre apparaît sur l'écran. Cela veut dire que vous auriez pu gagner du matériel.

(b) Un chiffre négatif apparaît sur l'écran, par exemple :

- 2

Cela veut dire que vous allez perdre du matériel - dans notre exemple vous perdez du matériel d'une "valeur" d'à peu près 2 pions. Il se peut que votre adversaire puisse prendre une pièce et vous ne pouvez en reprendre qu'une d'une valeur inférieure (par exemple un Fou ou un Cavalier contre une Tour). Ou vous venez de mettre votre pièce sur une case où l'ordinateur peut la prendre sans rien perdre en échange.

(c) Si votre coup permet à l'ordinateur de vous mettre échec et mat, vous verrez sur l'écran :

- -

(d) Si vous venez de rater un coup qui aurait mis

l'ordinateur Echec et Mat, vous verrez sur l'écran :
-| |-

- (e) Vous faites partie nulle alors que vous aviez plus de matériel que votre adversaire, et vous pouviez espérer gagner. L'ordinateur affiche : **=====**

Après un de ces messages vous pouvez soit appuyer sur **TAKE BACK** afin de reprendre votre coup, soit appuyez sur **MOVE** pour maintenir votre coup malgré le message d'erreur. Si vous souhaitez plus d'explications, vous appuyez de nouveau sur **?↔?**. L'ordinateur vous montre maintenant un bon coup que vous auriez pu jouer ou un coup avec lequel l'ordinateur pense refuter votre coup. Vous pouvez appuyer sur **?↔?** aussi souvent que vous le souhaitez. L'affichage alternera alors entre le coup que - selon l'ordinateur - vous auriez dû jouer et son "explication" de l'erreur. Ensuite c'est à vous de décider si vous voulez reprendre (appuyez sur **TAKE BACK**) ou confirmer (en appuyant sur **MOVE**) votre coup.

10.2 Avertissement d'une menace

Après avoir joué un coup pour l'ordinateur, vous pouvez parfois entendre une note descendante, et cette fois encore, les coordonnées se mettront à clignoter. Ceci vous avertit que le dernier coup de l'ordinateur représente une menace. En règle général il menace de vous mater ou de gagner du matériel. Si vous souhaitez des explications, appuyez sur la touche **?↔?**. Si l'ordinateur menace de vous mater, l'écran affichera -| |- et s'il menace de gagner du matériel, il affichera la valeur (en pions) de ce gain.

Si vous appuyez de nouveau sur **?↔?**, l'ordinateur vous montre le coup qu'il va jouer. (Si vous appuyez encore sur **?↔?**, l'affichage montrera alternativement la menace et son explication).

NOTE : Réfléchissez bien après avoir vu l'avertissement de l'ordinateur!

Si vous voulez jouer contre l'ordinateur sans que celui-ci vous avertisse des erreurs et de ses menaces, appuyez sur la touche **⌂** (l'écran affichera **Alt**) puis la touche **l/TUTOR** pour faire disparaître le symbole **Ⓢ**. L'ordinateur devrait alors jouer plus rapidement. Si vous voulez utiliser de nouveau la fonction "Professeur", réappuyez sur les touches **⌂** et **l/TUTOR..**

NOTE : Quand vous appuyez sur ⌂ suivi d'une des touches t/STYLE , l/TUTOR , s/SOUND ou b/HINT , vous activez la deuxième fonction de la touche.
--

(Si vous avez appuyé par erreur sur , vous annulez cette erreur en appuyant encore une fois sur la même touche.

11. Coups spéciaux

11.1 L'ordinateur prend une pièce

Si l'ordinateur effectue une prise (ou capture), il va afficher sa case "de" clignotant de la façon habituelle et vous verrez également le symbole ":" clignoter entre les coordonnées des cases "de" et "à" à l'écran.

Une prise est effectuée comme un coup normal. Après avoir appuyé avec la pièce de l'ordinateur sur la case "de", les coordonnées de la case "de" à l'écran LCD vont s'arrêter de clignoter et les coordonnées de la case "à", où se trouve votre pièce, vont se mettre à clignoter de la façon normale. Enlevez votre pièce de l'échiquier et remplacez-la par celle de l'ordinateur, en appuyant sur la case comme d'habitude.

11.2 La Prise en passant

Appuyez sur les cases "de" et "à" du pion qui effectue la prise. Les coordonnées de la case du pion pris vont alors s'afficher en clignotant à l'écran, suivies de 0. Vous devez alors appuyer sur la case du pion pris et l'enlever de l'échiquier. Ceci s'applique que la prise en passant soit faite par vous ou par l'ordinateur.

Note: N'oubliez pas que la prise en passant n'est possible qu'au coup **directement après le coup du pion voisin**.

11.3 Promotion d'un pion

Appuyez avec le pion sur les cases "de" et "à" de la façon habituelle. L'écran LCD va alors afficher les coordonnées de la case "à" et le symbole de couleur approprié, ainsi que faire clignoter le chiffre 5 (représentant une Dame). Si vous voulez promouvoir votre pion et le transformer en Dame, il ne faut pas modifier ce qui est affiché à l'écran. Appuyez simplement sur la touche **DAME** (Dame ou reine) pour sélectionner cette pièce. L'écran LCD va alors faire clignoter la case de promotion. Pour terminer votre coup, appuyez sur cette case avec la nouvelle Dame que vous placez sur l'échiquier.

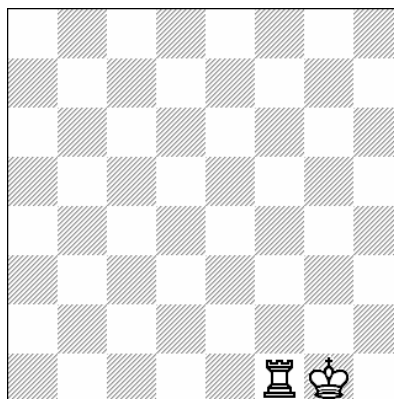
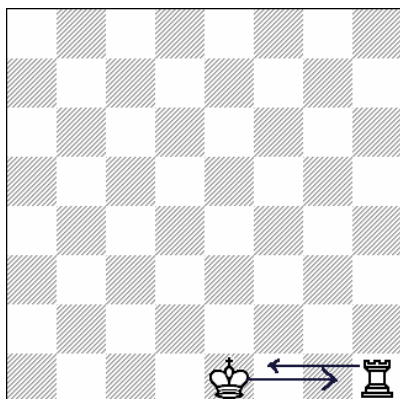
Dans certains cas, au lieu d'une Dame, vous pourriez préférer disposer d'une Tour, d'un Fou ou d'un Cavalier. Dans ce cas, lorsque l'ordinateur affiche le chiffre 5 à l'écran LCD, appuyez sur la touche **TOUR**, **FOU** ou **CAVALIER**. Ceci fera s'afficher respectivement les chiffres 4, 3, ou 2. Lorsque le numéro de la pièce voulue s'affiche, appuyez à nouveau sur la touche du "type de pièce" pour la sélectionner. La case de promotion clignote alors. Appuyez sur cette case pour confirmer le coup tout en plaçant la pièce promue sur l'échiquier.

Si l'ordinateur promeut un pion, il va afficher son coup de la manière habituelle (la case "de" suivi de la case "à" de son pion), puis lorsque vous aurez déplacé son pion à sa case de promotion, vous verrez le chiffre 5 clignoter à l'écran, indiquant par là que l'ordinateur veut promouvoir son pion en Dame. Vous devez alors appuyer sur la touche **DAME**. Après cela, la case de promotion va clignoter à nouveau : appuyez sur cette case en plaçant la Dame nouvellement promue sur l'échiquier, et enlevez le pion de l'échiquier.

11.4 Le roque

Si vous souhaitez roquer, déplacez votre Roi d'abord puis votre Tour. Quand vous aurez appuyé votre Roi sur ses cases "de" et "à", l'ordinateur va automatiquement afficher les cases "de" et "à" pour la Tour. Par exemple, si vous jouez Blanc et vous décidez de roquer du côté du Roi (sur le flanc-roi), vous appuyez avec votre Roi sur la case e1 suivi de la case g1, et l'ordinateur va afficher H1F1, avec "H1" clignotant. Appuyez alors avec la Tour sur la case h1, et "F1" va se mettre à clignoter à la place de "H1". Déplacez la Tour sur la case f1 et appuyez avec la Tour sur cette case pour terminer votre coup.

Lorsque l'ordinateur roque, le coup s'exécute de la même manière. Voici un exemple de la façon dont l'échiquier va se présenter avant et après un roque :



Dans la situation représentée sur la Figure de gauche, supposons que vous jouez Blanc et vous décidez de roquer sur

le flanc-roi. D'abord, vous appuyez avec le Roi blanc sur la case e1. Votre ordinateur affiche "E1" comme votre case "de". Déplacez ensuite le Roi sur la case g1 et appuyez à nouveau sur cette case. Ceci indique à l'ordinateur que vous êtes en train d'effectuer un coup de roque (car tout autre mouvement du Roi ne peut impliquer que son déplacement sur une case directement adjacente à celle où il se trouve au départ du coup).

Lorsque l'ordinateur a compris que vous êtes en train de roquer, il vous rappellera d'effectuer la seconde partie du roque avec votre Tour. Dans ce cas-ci, l'ordinateur va afficher H1 (clignotant) et F1 pour vous rappeler de placer votre Tour à cet endroit. Lorsque vous aurez appuyé avec votre Tour sur h1 puis sur f1, l'ordinateur saura que le coup de roque a été exécuté complètement. Lorsque vous aurez terminé d'effectuer votre roque dans cet exemple, l'échiquier se présentera comme dans la Figure de droite.

12. Reprendre des coups

Comme expliqué précédemment, l'ordinateur peut vous indiquer si vous avez fait un mauvais coup (il émettra un signal sonore et les coordonnées clignoteront sur l'écran LCD). Vous pouvez alors avoir envie de reprendre votre coup.

Il se peut également qu'après avoir joué un coup de l'ordinateur, vous réalisiez que votre coup précédent était un mauvais coup. Vous pouvez alors avoir envie de reprendre le coup de l'ordinateur et votre propre coup.

Si, après avoir exécuté un coup, vous réalisez que c'est une erreur, vous pouvez reprendre ce coup. Tout d'abord vous devez attendre la réplique de l'ordinateur à votre coup (ou bien faites-le lui faire immédiatement en appuyant sur **MOVE**). Ensuite vous pouvez reprendre (annuler) le coup de l'ordinateur ainsi que le vôtre. Pour reprendre un coup, appuyez sur **TAKE BACK** et l'écran va afficher le dernier coup avec les coordonnées de la case "à" qui clignotent. Appuyez alors sur la case "à". Les coordonnées de cette case vont s'arrêter de clignoter et celles de la case "de" vont se mettre à clignoter à leur tour. Déplacez alors la pièce à sa case "de" et appuyez dessus.

Si le coup était une prise, l'écran va alors afficher le symbole de couleur et le chiffre correspondant à la pièce prise (1= pion, 2 = Cavalier, 3 = Fou, 4 = Tour, 5 = Dame). La case où la prise avait été effectuée va aussi s'afficher (clignotant). Appuyez sur cette case en remplaçant à cet endroit la pièce prise.

Si le coup repris était un roque, l'ordinateur vous invitera à

remettre d'abord le Roi à son ancienne place, puis la Tour .
Si le coup repris était une promotion d'un pion, l'ordinateur vous invitera à remettre à sa place la pièce promue en indiquant les cases "à" et "de", puis il affichera le chiffre 1 (parce que la pièce promue était un pion) pendant que la case "de" clignote. Appuyez sur la case "de" une deuxième fois en replaçant le pion sur l'échiquier.

Si le coup repris était une prise et une promotion d'un pion, appuyez sur la case "à", la case "de", puis à nouveau sur la case "de" (en replaçant le pion sur l'échiquier), et finalement à nouveau sur la case "à" en replaçant la pièce prise.

Remarque: Lorsque des coups sont repris, le droit de roquer est rétabli le cas échéant (cependant, toutes données relatives à la répétition de coups ou à la règle des 50 coups seront perdues).

Après avoir repris un coup, vous avez deux options :

-- Vous pouvez continuer la partie en jouant un autre coup (Vous pouvez également demander à l'ordinateur de jouer en appuyant sur la touche **MOVE**).

-- Vous pouvez appuyer de nouveau sur la touche **TAKE BACK** et reprendre un autre coup (c'est à dire le coup précédent joué par l'autre camp), de la même manière que précédemment.

NOTE : Vous ne pouvez pas reprendre plus de 2 coups. Si un coup repris était le roque, vous pouvez roquer plus tard.

Important : Vous ne pouvez pas reprendre plus de 2 coups. Si un coup repris était le roque, vous pouvez roquer plus tard.

13. "Echec" et "Echec et mat" - la fin de la partie

Si l'ordinateur met votre Roi échec, vous entendrez six "bip" sonores. Quand l'un des Rois est échec, le symbole + est affiché sur l'écran LCD.

Si ce sont les Blancs qui donnent l'échec et mat, l'affichage indique **10**. Si c'est les Noirs, il indique **01**.

Si le Roi d'un des joueurs est pat, l'affichage indique **==** .

Si les deux joueurs jouent les mêmes coups deux fois de suite, l'ordinateur reconnaît que la partie est nulle car il y a eu 3 fois la même position ; il affiche **3=** .

Si la partie est nulle en raison de la règle des 50 coups,

l'écran LCD indique **50=** .

Si la partie s'achève pour une des raisons exposées ci-dessus, l'ordinateur émet une série de 12 "bips".

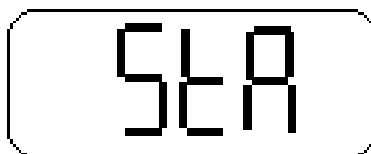
NOTES :

(1) Quand la partie est nulle par répétition ou en raison de la règle des 50 coups, vous pouvez continuer la partie si vous le souhaitez (jouez un coup, ou appuyez sur la touche **MOVE** pour que l'ordinateur joue.

(2) Quand les coups sont repris (comme indiqué dans la section 12), le décompte des coups (pour la triple répétition d'une position ou la règle des 50 coups) recommence à zéro.

14. Nouvelle partie

Pour débiter une nouvelle partie, appuyez sur la touche **START**. L'écran LCD indiquera



Pour confirmer que vous voulez commencer une nouvelle partie, appuyez de nouveau sur cette touche. Le symbole  s'affiche, et l'ordinateur est prêt à jouer.

NOTE: Dans certaines situations, (par exemple vous êtes en train de jouer un coup), appuyer sur la touche **START** n'aura pas d'effet. Avant de commencer une nouvelle partie, vous devez terminer une opération particulière, qui peut être une des suivantes :

-- Si l'écran LCD affiche un coup, par exemple **E2 E4**, appuyez sur une la case dont les coordonnées clignotent sur l'écran LCD.

-- Si le chiffre 2, 3, 4 ou 5 clignote sur l'écran LCD, appuyez sur la touche "pièce" (Cavalier, Fou, Tour ou Dame) correspondante.

-- Si le symbole # (mise en place d'une position) est affiché par l'écran LCD, et que le symbole  (symbole "Classement"), vous devez appuyer sur la touche **POSITION** pour sortir du mode "POSITION", voir chapitre 24.

-- Si les coordonnées clignotent toutes en même temps, ou si l'écran LCD affiche les symboles # et  en même temps (indiquant une "Partie de Champion du Monde"), il se peut que vous ayez à appuyer sur la touche **MOVE**. Ceci est expliqué section 27.

Après avoir effectué cette opération, vous devriez pouvoir appuyer sur la touche **START** pour débiter une nouvelle partie.

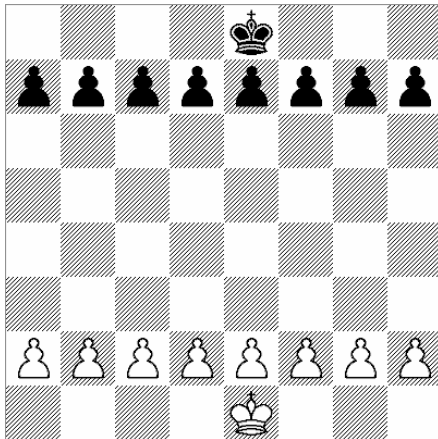
15. Conseils pour débutants

15.1 Le programme d'entraînement aux échecs

Afin de vous faciliter vos premiers pas aux échecs votre ordinateur vous propose la possibilité de disputer des parties d'échecs avec peu de pièces. Il y a cinq types de "mini-jeu d'entraînement" qui vous aideront à bien assimiler la marche de chaque pièce :

- (1) PION = Une partie avec uniquement Rois et pions
- (2) CAVALIER = Rois, Cavaliers et pions
- (3) FOU = Rois, Fous et pions
- (4) TOUR = Rois, Tours et pions
- (5) DAME = Rois, Dames et pions

Ces formes simplifiées de jeu sont conçues pour donner aux débutants une bonne pratique de l'utilisation de chaque pièce. Si, par exemple, vous démarrez une partie (1) avec comme seuls acteurs les Rois et les pions, vous développerez rapidement un sens pour la coopération entre ces pièces. Le degré de difficulté monte successivement de (1) à (5). Ces mini-jeux représentent une méthode d'apprentissage très efficace.



Jeu d'apprentissage (1)

Dans cet exemple vous apprendrez le mode de fonctionnement du mini-jeu (1) avec les Rois et **les pions**. Mettez les pièces comme dans le diagramme ci-dessus.

Appuyez sur la touche **START** et l'écran affichera le symbole maintenant bien connu **StA**. Maintenant vous pouvez démarrer une partie d'apprentissage. Au lieu d'appuyer de nouveau sur **START** pour jouer une partie normale, vous appuyez sur la touche avec le **symbole pion**. L'ordinateur va "charger" la position du diagramme et vous pouvez commencer à jouer. Chaque camp dispose d'un Roi et de huit pions. Le but de ce jeu d'apprentissage est de pousser un pion (ou plusieurs) jusqu'à la dernière rangée et de le (les) transformer en Dame(s). Pour démarrer un **jeu d'apprentissage 2**, donc le jeu avec les

Cavaliers, vous procédez analogiquement en appuyant d'abord sur la touche **START** puis sur la touche avec le symbole du Cavalier. Dans ce jeu les deux adversaires jouent en plus des Rois et des pions avec les Cavaliers sur l'échiquier, qui seront placés sur leurs cases habituelles, donc sur les cases b1, g1, b8 et g8.

Pour démarrer le **jeu d'apprentissage 3**, donc le jeu avec les Fous, vous appuyez sur **START** puis sur la touche avec le symbole du Fou. En plus des Rois et pions (voir diagramme plus haut), les Fous seront placés sur leurs cases habituelles, donc sur c1, f1, c8 et f8.

Le **jeu d'apprentissage 4**, donc le jeu avec les Tours, se démarre analogiquement en appuyant sur **START** puis sur la touche avec la Tour. En plus des Rois et des pions dans notre position du diagramme plus haut, les Tours se mettent au travail, bien sûr depuis leurs cases habituelles : a1, h1, a8, h8.

Pour démarrer le **jeu d'apprentissage 5**, donc le jeu avec les Dames, vous appuyez sur **START** puis sur la touche avec la Dame. En plus des Rois et des pions, les Dames entrent en jeu depuis leurs cases d1 et d8.

Vous pouvez quitter le mode de jeux d'apprentissage quand vous voulez, en appuyant **deux fois de suite sur START**, après quoi l'ordinateur est prêt à jouer une partie normale avec toutes les pièces.

15.2 Affichage des coups légaux

A tout moment de la partie vous pouvez demander l'ordinateur quels coups légaux peuvent être effectués avec une de vos pièces, quelle que soit sa position actuelle.

Vous pouvez activer cette fonction toujours quand c'est votre tour de jouer, en appuyant sur **↔**; l'affichage montrera :

[]

Appuyez sur une case occupée par une de vos pièces. Si cette pièce ne peut pas effectuer un coup légal, l'ordinateur affichera :

Mais si la pièce en question peut faire un (ou plusieurs) coup(s) légal (légaux), l'ordinateur affichera un d'eux. Vous avez maintenant les possibilités suivantes :

(a) Si vous appuyez sur une des cases sur lesquelles votre pièce peut aller l'ordinateur pense que vous effectuez ce coup et la partie continuera normalement. S'il s'agit d'un coup

spécial (par exemple le roque) l'ordinateur vous demandera d'effectuer le coup complètement.

(b) Si vous appuyez de nouveau sur la même pièce, l'ordinateur vous montre un autre coup légal s'il en existe un. En appuyant plusieurs fois sur la pièce, l'ordinateur vous montrera donc tous les coups que vous pouvez effectuer avec votre pièce.

(c) Appuyez sur une autre pièce afin de visualiser les possibilités de cette pièce (en appuyant plusieurs fois vous pouvez voir tous les coups légaux de cette pièce).

Appuyez de nouveau sur **?↔?** (ou n'importe quelle autre touche) afin d'effacer l'affichage des coups possibles et de continuer la partie normalement.

16. Interrompre l'ordinateur et changer de côté

16.1 Interrompre la réflexion de l'ordinateur

Quand vous jouez sur un niveau avec beaucoup de temps de réflexion pour l'ordinateur (voir la section sur les niveaux de jeu), il peut arriver que l'ordinateur réfléchit très longtemps.

Si vous appuyez sur **MOVE** pendant que l'ordinateur réfléchit, il va immédiatement effectuer le meilleur coup qu'il aura trouvé jusque là.

NOTE : Pendant la réflexion de l'ordinateur certaines fonctions (comme par exemple START) ne sont pas disponibles.

16.2 Changement de côté

Si vous appuyez sur **MOVE** lorsque c'est votre tour de jouer, l'ordinateur va échanger de côté avec vous et effectuer le coup suivant, et vous jouerez alors avec l'autre couleur.

Conseil : Si vous voulez que votre ordinateur joue toute une partie contre lui-même, appuyez sur la touche **MOVE** après chaque coup. Ceci peut être par utile, par exemple, quand vous avez mise en place une position et vous voulez - avec l'aide de votre partenaire électronique - trouver la meilleure suite.

Important : Notez que la touche MOVE est inopérante au niveau 0 (c.-à-d. lorsque le joueur joue des deux côtés).
--

17. Vérification de la position

Parfois, vous pouvez vouloir vérifier où doivent se trouver les pièces (par exemple, si vous en avez fait tomber). Vous pouvez le faire quand c'est votre tour de jouer, en appuyant sur les touches "pièces" (les six touches identifiées par les symboles des pièces d'échecs).

Pour afficher la position des pièces, l'ordinateur utilise le code suivant :

6	=	Roi
5	=	Dame
4	=	Tour
3	=	Fou
2	=	Cavalier
1	=	Pion

Par exemple, si vous appuyez sur la touche **PION**, l'affichage indiquera ceci :

□ A2 1

Ceci signifie qu'il doit y avoir un pion blanc sur la case a2. Maintenant, si vous appuyez de nouveau sur la touche **PION**, l'ordinateur affichera la position de chaque pion successivement, par rangée, en commençant par le côté Blancs de l'échiquier, et de gauche à droite. Pour indiquer un pion noir, l'écran LCD affichera évidemment ■ à la place de □. Quand l'ordinateur a montré la position de tous les pions sur l'échiquier, appuyer de nouveau sur la touche **PION** vous remettra dans les conditions normales de jeu (Une autre pression sur la touche **PION** recommencerait à montrer la position de chaque pion.).

De la même manière, vous pouvez vérifier la position de n'importe quelle pièce en utilisant la touche correspondante. Si la pression sur une touche n'a pas d'effet, ceci signifie qu'il n'y pas de pièces de ce type sur l'échiquier.

La procédure de vérification de la position peut être interrompue à n'importe quel moment en appuyant sur une case ou une autre touche que les touches "pièces". La partie peut alors continuer.

18. Les niveaux de difficulté

18.1 Classification des niveaux

L'ordinateur vous propose de nombreux niveaux correspondants à des forces de jeu différentes. En choisissant un niveau supérieur, vous donnez à l'ordinateur plus de temps de réflexion pour ses coups et il jouera à un plus haut niveau.

Il y a 4 types de niveaux :

(1) Niveaux "temps par coup" : à ces niveaux, l'ordinateur jouera **chaque coup** dans le temps spécifié (en moyenne). Au plus faible niveau de ce type, il réfléchira en moyenne 5 secondes par coup. Au niveau le plus élevé, il peut prendre jusqu'à 4 minutes. Vous pouvez régler votre propre temps de réflexion comme bon vous semble, et quand c'est votre tour de jouer l'ordinateur affichera un compte à rebours du temps fixé.

(2) Niveaux "Temps par partie" : à ces niveaux, chaque joueur a un certain temps pour effectuer tous ses coups - au niveau le plus bas, chaque joueur a 5 minutes; au niveau le plus haut, chaque joueur dispose de deux heures.

(3) Niveaux "Divertissement" : Ces niveaux ont été conçus pour donner aux débutants la possibilité de s'entraîner aux échecs. Le temps de réflexion de l'ordinateur est seulement de quelques secondes, et l'ordinateur va commettre souvent des erreurs. Plus le niveau choisi est bas, plus les erreurs commises par l'ordinateur sont grossières; au niveau 1 il perd même parfois sa Dame!

Ces niveaux servent à donner (de temps à autre) des succès - donc du plaisir - aux débutants enfants (et adultes!)

(4) Niveaux "Classement" : ces niveaux sont utilisés quand l'ordinateur est en mode "Classement", par exemple quand il attribue un score à vos coups. Pour les détails, voir section 19.

En plus il y a deux niveaux spéciaux :

Niveau "illimité" : c'est le niveau le plus fort, l'ordinateur n'as pas de temps limite ; chaque coup peut prendre de 5 à 10 minutes. A ce niveau illimité, l'ordinateur peut résoudre les mats en 2 coups des problèmes d'échecs (voir section 25).

Niveau 0 : à ce niveau, l'ordinateur ne jouera pas de coup, mais il laisse l'utilisateur jouer les coups des Blancs et des Noirs. Voir section 22 (mode "arbitrage").

18.2 Affichage des niveaux

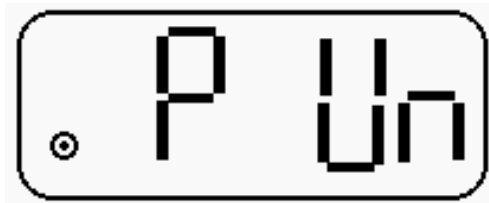
Vous pouvez vérifier (ou changer) le niveau quand c'est votre tour de jouer. Appuyez sur la touche **LEVEL/>**. L'écran LCD affichera alors le niveau actuel. Si l'ordinateur est en mode "Classement", le symbole  clignotera, et l'affichage indiquera quelque chose comme ceci :

 L 5

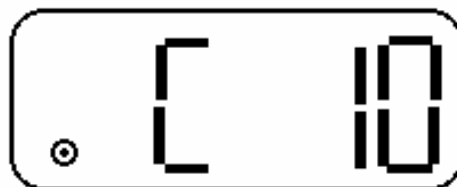
Le mode "Classement" et ses niveaux sont expliqués dans la section correspondante. Si l'ordinateur n'est pas en mode "Classement", l'ordinateur indiquera soit un niveau "temps par coup" ou "temps par partie".

Un niveau "temps par coup" est indiqué par un P ou un C suivi d'un nombre (ou un **Un** pour temps illimité = **unlimited**), par exemple :

Vous (P = player - mot anglais = joueur) jouez votre coups sans limite de temps (Un = unlimited). Ou l'écran affiche :



Ceci indique que l'ordinateur a 10 secondes pour jouer son coup. En appuyant sur la touche  vous pouvez alterner entre l'affichage du temps pour l'ordinateur et l'affichage de votre propre temps.



Quand un niveau "temps par partie" est sélectionné, l'écran affiche un L suivi d'un ":" clignotant, par exemple :

L :35

Dans ce cas, chacun des deux joueurs dispose de 35 minutes pour jouer la partie.

Les niveaux "Divertissement" sont représentés par un L suivi d'un chiffre de 0 à 4, par exemple :

L 3

Afin d'effacer l'affichage du niveau vous pouvez appuyer sur n'importe quelle case de l'échiquier ou n'importe quelle touche sauf les suivantes : , , **LEVEL/>** ou **MOVE**.

18.3 Changer le niveau

Quand le niveau est affiché, vous pouvez le modifier, si vous le souhaitez. Choisissez d'abord le type de niveau ("temps par coup", "temps par partie" ou "Divertissement"). Appuyez plusieurs fois sur  pour passer d'un type à l'autre; quand le type souhaité est affiché il faut encore choisir le niveau de difficulté.

18.3.1. Régler un niveau "temps par coup" (ou "temps illimité") :

Quand l'écran affiche un **P** (suivi d'un chiffre ou **Un**), vous pouvez régler le temps du joueur (donc le vôtre). Appuyer sur la touche **LEVEL/>** augmente la valeur affichée sur l'écran. De 5 à 30 il augmente de 5 en 5, de 30 à 60 il augmente de 10 en 10 et ensuite (jusqu'à 240) de 30 en 30. Si vous appuyez encore une fois sur **LEVEL/>** quand 240 est affiché, l'écran montre "**P UN**", ensuite l'augmentation reprend à 5. Si vous appuyez sur **MOVE** au lieu de **LEVEL/>**, la valeur affichée augmente plus vite, par exemple de 5 à 30 puis à 120.

La valeur affichée sur l'écran LCD indique le nombre de secondes que vous (le joueur) aurez à disposition par coup (Un = unlimited = illimité). Après avoir réglé le temps pour le joueur, vous appuyez sur  afin de visualiser le temps de l'ordinateur (que vous pouvez changer de la même manière que le temps du joueur).

Après avoir réglé le temps des deux camps, appuyez sur n'importe quelle case de l'échiquier ou n'importe quelle touche sauf les suivantes : **MOVE**, **LEVEL/>**,  ou . Ensuite vous pouvez continuer la partie.

NOTES :

- (1) Quand vous mettez des piles pour la première fois, l'ordinateur est réglé sur 10 secondes par coup et son adversaire joue en temps illimité.
- (2) Si la fonction "professeur" est activée (section 10), l'ordinateur dépassera légèrement le temps fixé.

18.3.2 Régler un niveau du type "temps par partie"

Quand l'écran affiche un niveau de ce type (par exemple L:5), vous pouvez le changer en appuyant sur les touches **LEVEL/>** ou **MOVE**. La partie la plus rapide ne dure que 5 minutes. Vous pouvez augmenter ce temps de 5 en 5 jusqu'à 30 min et ensuite de 30 en 30 jusqu'au maximum de 2 heures. La durée de la partie est affichée en heures et minutes, par exemple :

L1:30

Quand "**L2:00**" est affiché, la pression suivante sur **LEVEL/>** vous ramène au premier niveau - **L:5**.

Après avoir réglé le temps, appuyez sur n'importe quelle case de l'échiquier, ou sur une des touches, à l'exception de **MOVE**, **LEVEL/>**,  ou . Ensuite vous pouvez continuer la partie.

18.3.3 Régler un niveau du type "Divertissement"

Quand l'écran affiche un niveau du type "Divertissement" (par exemple **L 1**), vous pouvez appuyer plusieurs fois sur **LEVEL/>** pour alterner entre les niveaux de 0 à 4. Level 1 est le niveau de "Divertissement" le plus faible, 4 le niveau le plus fort. Une fois le niveau souhaité réglé, vous revenez à votre partie en appuyant sur n'importe quelle case de l'échiquier ou sur une des touches, à l'exception de **MOVE**, **LEVEL/>**,  ou . Ensuite vous pouvez continuer la partie.

18.4 Le temps et la pendule

Si vous jouez à un des niveaux "temps par partie", l'écran LCD indiquera le temps total utilisé par le joueur dont c'est le tour de jouer (sauf s'il joue au niveau "illimité"). Quand il ne reste que cinq secondes, vous entendrez 3 bip sonores et quand le temps alloué est dépassé, vous entendrez 6 bip sonores, mais l'ordinateur acceptera généreusement de continuer la partie.

NOTE : Vous ne pouvez pas "gagner au temps" si vous avez un matériel insuffisant pour mater votre adversaire. Si un des camps n'a plus qu'un Roi et que l'autre dépasse le temps, l'ordinateur affichera "==" , signifiant que la partie est nulle (toutefois, cette fois encore, vous pouvez continuer à jouer).

NOTE : L'ordinateur joue avec une très grande bibliothèque d'ouvertures. Cette bibliothèque contient un grand nombre d'ouvertures bien connues. Au début de chaque partie l'ordinateur se sert de cette bibliothèque et joue les premiers coups sans réfléchir. Si vous reprenez quelques coups (section 12) ou demandez une proposition de coup (section 23) la bibliothèque d'ouvertures est désactivée et l'ordinateur doit calculer ses coups normalement.

Rappelez-vous qu'il existe un système de niveaux à part pour le mode "classement". Ceci est expliqué dans la section suivante (19).

18.5 Les échecs rapides - le jeu à haute vitesse

Une des variantes du jeu d'échecs, dernièrement très populaire, est les échecs rapides où chaque joueur n'a que 25

à 30 minutes par partie. Vous pouvez bien sûr régler ce temps comme expliqué plus haut, mais il y a une façon plus simple. Au lieu de commencer avec la touche **LEVEL/>** (après quoi le niveau de jeu actuel est affiché) vous appuyez sur la touche . L'écran affiche maintenant **:25** (25 minutes par partie) ou **:30** (30 minutes par partie). Appuyez de nouveau sur  pour alterner entre ces deux temps. Quand le temps affiché est celui que vous voulez sélectionner, vous validez votre choix en appuyant sur **START**. Maintenant l'ordinateur est prêt pour une partie rapide avec vous.

19. Mode "classement" : évaluer vos coups

Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer une partie dans laquelle l'ordinateur vous octroiera des points pour vos coups, bons ou faibles, selon son évaluation. Ce mode de jeu spécial est appelé mode "Classement". Pour débiter une partie dans ce mode, appuyez sur **START**, puis quand l'écran LCD indique **StA**, appuyez sur la touche **RATING**. Le symbole  clignote, pour indiquer que l'ordinateur est en mode classement.

En mode classement, après chacun de vos coups, l'ordinateur émettra un ou plusieurs "bip" et affichera un chiffre. (Habituellement, l'ordinateur prendra quelques secondes avant d'agir ainsi.). Le nombre de "bip" vous indique le score pour le coup. Six bips rapides et aigus signifient que vous avez obtenu 6 points (le maximum). Si vous entendez cinq bips qui sont plus longs, et plus graves dans la tonalité, cela signifie que l'ordinateur vous attribue 5 points, et ainsi de suite. Une note seule signifie un score de un. Une note plus longue et grave indique un score de zéro (vous aurez zéro si vous ne vous apercevez pas que votre opposant menace échec et mat au prochain coup !).

Le chiffre indiqué sur l'écran LCD est le score total obtenu pour la partie. Il restera affiché environ 4 secondes ; puis l'ordinateur commencera à réfléchir à sa réponse. Pendant l'affichage du score, vous pouvez appuyer sur la touche **RATING** pour afficher votre pourcentage pour la partie en cours, par exemple :

= 60

Une autre pression sur la touche **RATING** affichera votre "classement provisoire" pour la partie ; ceci est expliqué à la section 20 (une autre pression sur la touche **RATING** permet de retourner au pourcentage).

Le mode "classement" a ses propres niveaux. Pour vérifier le niveau actuel, appuyez sur la touche **LEVEL/>**. L'écran LCD montrera alors le symbole  (clignotant), "**L**" et un chiffre, par exemple :

⇅ L 5

En appuyant plusieurs fois sur la touche **LEVEL/>** vous pouvez afficher successivement tous les niveaux. A partir de 5, le nombre augmente de 5 en 5 jusqu'à 30 ; puis il augmente de 15 en 15 jusqu'à 60 ; puis il augmente de 30 en 30 jusqu'à 240 ; puis il recommence à 5. Si vous appuyez sur **MOVE** au lieu de **LEVEL/>**, les niveaux suivants sont passés - le chiffre passe de 5 à 30 et de là il passe à 150.

Le chiffre indiqué pour chaque niveau est le nombre maximum de secondes que l'ordinateur prendra pour chaque coup. Quand l'écran LCD affiche le niveau que vous souhaitez, appuyez sur n'importe quelle case ou touche, et la partie peut débuter.

NOTE : En débutant une nouvelle partie en mode "normal", après avoir joué en mode "classement", vous pouvez devoir régler de nouveau le niveau "temps par coup" ou "temps par partie". Si vous modifiez le niveau en mode "classement", ceci affecte les niveaux du mode "normal" et vice versa.

En mode "classement", vous devez jouer dans le même temps que celui imparti à l'ordinateur. Pendant votre temps de réflexion, vous verrez le temps défiler sur l'écran LCD en compte à rebours. Quand vous atteignez les 5 dernières secondes, l'ordinateur vous avertit par 3 "bips" sonores. Si votre temps expire, il émet 6 "bips". Après, si votre temps expire, vous pouvez continuer à jouer et marquer des points, mais votre score sera inférieur à celui que vous auriez obtenu en jouant dans le temps imparti. Pour marquer le nombre de points maximum, vous devez jouer dans la moitié du temps imparti.

NOTE: Le signal sonore indiquant la fin de la partie n'est pas utilisé dans le mode "classement".

En mode "classement", il y a certaines restrictions. Vous ne pouvez pas demander un "conseil", entrer en mode "SET-UP POSITION", utiliser la fonction "Professeur", ou reprendre les coups de l'ordinateur. Toutefois, vous pouvez reprendre vos coups, du moment que vous appuyez sur la touche **TAKE BACK** pendant que votre score est encore affiché.

Quand vous avez fini d'utiliser le mode "classement", vous pouvez débuter une partie en mode "normal" en appuyant **deux fois** sur la touche **START**.

20. Votre classement

20.1 Affichage de votre classement

Depuis la fin des années 1950, des systèmes de "classement" ont été utilisés pour comparer la force des joueurs d'échecs. Sur la base des résultats des tournois d'une période déterminée, on attribue un classement au joueur. Plus la performance est bonne, plus haut est le classement.

Votre ordinateur ne peut évidemment pas vous donner un classement officiel, mais il peut estimer le classement correspondant à votre niveau de jeu.

Après avoir terminé une partie en mode "Classement", l'ordinateur calcule votre classement pour cette partie sur la base de vos résultats d'avant. Puis il vous donne un nouveau classement qui prend en compte les résultats des 10 dernières parties (ou toutes les parties jouées si vous en avez joué moins que 10) jouées en mode "classement".

Vous pouvez consulter votre classement actuel chaque fois que c'est à vous de jouer. Appuyez sur la touche **RATING**, et l'écran LCD affichera le symbole $\updownarrow$ avec le chiffre. C'est votre classement, calculé sur les parties que vous avez jouées avant que la partie en court ne débute. Appuyez sur une touche ou sur une case pour effacer l'affichage du classement.

En acquérant plus d'expérience aux échecs, votre classement devrait monter. Vous pouvez noter votre classement et garder trace de vos progrès.

NOTE: Seule une partie en mode "classement" peut être prise en compte pour votre classement. La partie peut se terminer par un échec et mat, ou l'annonce d'une nulle, ou elle peut être interrompue avant ceci en appuyant sur la **START**. Toutefois, la partie ne sera pas prise en compte pour le classement si vous avez joué moins de 10 coups. Si vous essayez de voir quel est votre classement avant d'avoir joué une partie en mode "classement", l'écran indiquera $\updownarrow$ ----

Si vous appuyez sur la touche **RATING** pendant que l'ordinateur affiche le score de votre coup, l'écran LCD affichera un chiffre clignotant avec le symbole $\updownarrow$. Le chiffre est le classement qui vous serait attribué pour cette partie si elle s'arrêtait à ce moment (si vous avez joué moins de 10 coups, l'écran LCD affichera $\updownarrow$ ----). Après une période d'environ 4 secondes sans action, l'affichage disparaît automatiquement.

20.2 Signification du classement

L'échelle suivante indique votre catégorie :

Si votre classement est inférieur à 800,
vous êtes un débutant.

Entre 800 et 1000, vous êtes novice.

De 1000 à 1,200 vous êtes un joueur confirmé.

De 1200 à 1500 vous êtes un joueur avancé.

21. Evaluation de la position

Quand l'ordinateur affiche son coup sur l'écran, vous pouvez (avant d'effectuer le coup sur l'échiquier!) appuyer sur la touche **RATING**. Ceci est possible et dans le mode normale que dans le mode "Classement". L'ordinateur vous donnera une **évaluation** de la position actuelle, il vous indiquera donc lequel des deux camps a l'avantage.

Normalement vous allez voir le symbole $\updownarrow$ suivi d'un nombre qui indique l'avantage vu du côté de l'ordinateur. L'unité de mesure est de 1/100 de pion.

L'affichage montrera par exemple **200**, si l'ordinateur a deux pion d'avance et son adversaire n'a rien comme contre-valeur. Si les deux côtés disposent du même matériel et l'ordinateur affiche par exemple - **43**, cela veut dire que le joueur a un avantage positionnel d'à peu près un demi pion. Un **0** sur l'écran indique que la position est équilibrée.

Si l'écran affiche "OPEN" au lieu d'un nombre, cela veut dire que la position actuelle se trouve dans la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur (angl. opening book).

Pour effacer l'affichage de l'évaluation, appuyez sur une case quelconque de l'échiquier. Maintenant le coup que l'ordinateur veut jouer est affiché de nouveau et vous pouvez continuer la partie normalement.

22. Jouer des deux côtés (mode "arbitrage")

Ce mode s'avère utile si vous voulez entrer les coups sur l'échiquier sans que l'ordinateur joue à son tour. Cette fonction peut être très utile pour votre entraînement. Admettons que vous appreniez des ouvertures à l'aide d'un manuel d'échecs. Jouez les coups de l'ouverture sur l'échiquier (pour les Blancs et les Noirs), passez dans le mode de jeu normal et continuez la partie contre l'ordinateur. Vous allez bientôt vous rendre compte que vous améliorerez

rapidement vos connaissances dans les ouvertures.

Afin de passer dans le mode "arbitrage", vous devez - comme décrit en section 18 - régler l'ordinateur sur le niveau **L0**. Maintenant vous pouvez effectuer les coups des deux côtés sans que l'ordinateur réfléchisse à sa réplique, pour - par exemple - jouer une partie contre un ami sur l'échiquier de votre ordinateur.

L'ordinateur va s'assurer que vous respectiez tous deux les règles des échecs. Si l'un de vous tente d'exécuter un coup qui n'est pas autorisé par les règles, l'ordinateur va émettre un bourdonnement sonore et le coup non autorisé devra être corrigé avant de pouvoir poursuivre la partie. Si vous le voulez vous pouvez passer à tout moment dans le mode de jeu normal et commencer à jouer la position actuelle sur l'échiquier contre l'ordinateur.

23. Conseils et propositions

Lorsque c'est votre tour de jouer, et si vous ne savez pas quoi faire, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous donner un conseil. Appuyez sur la touche , (l'écran affichera **Alt**) puis sur la touche **b / HINT**. Après une courte pause, l'ordinateur va vous suggérer un coup à jouer. Vous pouvez décider maintenant si vous voulez ou non jouer ce coup, vous avez donc deux possibilités :

1. Vous décidez de suivre le conseil de l'ordinateur et effectuez le coup en appuyant - comme d'habitude - avec la pièce d'abord sur la case d'origine puis sur la case de destination.
2. Si vous préférez de jouer un autre coup, vous pouvez l'effectuer directement en appuyant - comme d'habitude - avec la pièce d'abord sur la case d'origine puis sur la case de destination.

NOTE: Si - par exemple - vous avez perdu une pièce et vous souhaitez vérifier s'il n'existait pas un meilleur coup, vous pouvez procéder de la façon suivante :

- (1) Après la réponse de l'ordinateur vous la reprenez à l'aide de la touche **TAKE BACK** (voir aussi section 12).
- (2) Effacez maintenant votre dernier (mauvais) coup également avec **TAKE BACK**.
- (3) Demandez à l'ordinateur de vous proposer une meilleure alternative comme décrit ci-dessus.

24. Le mode "mise en place d'une position"

Vous pourriez à l'occasion vouloir soumettre à votre ordinateur un problème d'échecs à résoudre, ou vouloir reproduire une disposition de pièces vues dans un magazine ou un livre pour voir comment le programme va traiter le problème.

24.1 Vider l'échiquier et mettre en place des pièces

Pour disposer les pièces sur l'échiquier, commencez par appuyer sur la touche **POSITION**; l'écran affichera les symboles bien connus □ pour les Blancs et ■ pour les Noirs. Ces symboles vous indiquent pour quel côté vous pouvez placer les pièces. Le symbole # va apparaître à l'écran pour indiquer que l'ordinateur est dans le mode pour la mise en place d'une position. Pour commencer vous devez d'abord vider l'échiquier interne : pour cela appuyez sur la touche **MOVE**, puis lorsque l'écran affiche **Cb** (angl. Clear board = vider l'échiquier), appuyez de nouveau sur **MOVE** pour effacer le placement actuel des pièces sur l'échiquier; l'ordinateur a maintenant un échiquier vide dans sa mémoire interne.

NOTE : Si vous appuyez sur une autre touche ou sur une case, la commande sera annulée et vous quitterez le mode "mise en place d'une position".

Après avoir vidé ainsi l'échiquier vous pouvez commencer à mettre les pièces en place. Le plus simple est de mettre d'abord toutes les pièces blanches et ensuite toutes les pièces noires.

1. Avant de mettre une pièce sur une case, appuyez sur la touche de la pièce concernée, par exemple la touche ROI.
2. Maintenant vous appuyez avec la pièce (dans notre exemple donc le Roi) sur la case de votre choix. Maintenant l'ordinateur "comprend" la position du Roi.
3. Si vous avez placé une pièce et vous changez d'avis, vous appuyez tout simplement sur la case concernée sans avoir appuyé auparavant sur une touche avec une pièce. Ceci efface la pièce de la mémoire interne de l'ordinateur et vous pouvez continuer de mettre en place des pièces.
4. Après avoir mise en place les pièces blanches vous passez au pièces noires en appuyant sur la touche ♚, l'affichage changera de □ en ■.
5. Après avoir mise en place toute la position vous revenez au mode de jeu normal en appuyant sur la touche **POSITION**. Vous pouvez jouer maintenant. (Si vous le voulez vous pouvez régler le niveau de jeu maintenant).
6. En sortant du mode "mise en place" c'est le tour des Blancs de jouer si vous avez terminé la mise en place avec une pièce blanche. Si vous avez terminé avec une pièce noire, ce sera le tour des Noirs. L'affichage vous indiquera □ ou ■.

Quand vous appuyez sur des touches "pièces", l'ordinateur vous confirme quelle pièce vous avez choisi, en utilisant le même code que pour la vérification de la position (voir section 17).

<u>Chiffre</u>	<u>pièce</u>	<u>Affichage</u>
6	Roi	6
5	Dame	5
4	Tour	4
3	Fou	3
2	Cavalier	2
1	pion	1

L'affichage suivant indique donc que vous avez placé un Fou noir sur la case f6 :

■ F6 3

Pour vider une certaine case appuyez simplement sur la case voulue sans appuyer d'abord sur une touche "pièce". L'indication 0 vous confirme que la case est vide, par exemple :

□ E2 0

Lorsque votre position est mise en place, appuyez de nouveau sur la touche **POSITION** pour sortir du mode "position" et revenir au mode de jeu normal. Le symbole # disparaîtra alors de l'écran. Vous pourrez ensuite appuyer sur la touche **MOVE** pour que l'ordinateur joue le prochain coup, ou bien vous pourrez exécuter un coup vous-même et laisser l'ordinateur jouer l'autre camp.

24.2 Position illégales

Lorsque vous sortez du mode "position", le programme vérifie que:

- (a) chaque joueur a un Roi,
- (b) le joueur dont c'est le tour de jouer ne met pas "échec" le Roi de l'adversaire,
- (c) il n'y a aucun pion sur la 1ère rangée ni sur la 8ème.

Une position est illégale si elle ne passe pas ces tests. On ne pourra pas jouer à partir d'une telle position. Pour indiquer qu'une position est illégale, l'ordinateur affiche "??". Vous pouvez alors vérifier l'emplacement des pièces et découvrir ce qui n'est pas correct. Voir section 17. (Si vous préférez de démarrer une nouvelle partie, appuyez **deux fois** sur la touche **START**.)

REMARQUE: Après avoir mis en place une position comme décrit ci-dessus, le roque n'est pas possible.

25. Le mode pour la résolution de problèmes d'échecs

Les problèmes d'échecs que l'on trouve dans de nombreuses rubriques d'échecs des journaux, dans des livres d'échecs ou des magazines, ont souvent un titre du genre "Les Blancs font mat en deux coups". Cela signifie que celui qui essaye de résoudre le problème doit trouver un coup qui permette aux Blancs de mettre son adversaire échec et mat au coup suivant, quelle que soit la parade des Noirs.

Votre ordinateur peut résoudre tous les problèmes d'échecs "mat en deux coups", à moins que le problème n'implique la promotion d'un pion en Cavalier, Fou ou Tour (ce qui est exceptionnel).

D'abord vous devez mettre en place la position des pièces indiquée par l'énoncé du problème, suivant la procédure décrite dans la section précédente. Assurez-vous que l'ordinateur sache quel côté commencera à jouer. Après être sorti du mode "position", sélectionnez le niveau "illimité" (voir section 17). Ensuite, appuyez sur la touche **MOVE** de sorte que l'ordinateur puisse commencer à réfléchir. Une fois qu'il a trouvé la solution du problème, il va afficher à l'écran le premier coup de sa solution. Après avoir effectué le coup sur l'échiquier de la façon habituelle, vous pouvez essayer de trouver une parade à la menace d'échec et mat. Si vous exécutez un coup, l'ordinateur va répondre avec un coup vous mettant échec et mat.

Si vous avez mis en place une position particulière pour le niveau "illimité" mais qu'il est impossible de forcer un échec et mat en 2 coups, l'ordinateur va simplement effectuer le meilleur coup possible qu'il aura trouvé.

26. Styles de jeu

Votre ordinateur vous propose cinq styles de jeu différents:

Style 1	très passif
Style 2	passif
Style 3	normal
Style 4	agressif
Style 5	très agressif

Si vous avez sélectionné le style "très passif", vous allez vous rendre compte que les pièces de l'ordinateur ne s'éloignent pas beaucoup de leur côté de l'échiquier.

Avec le style "passif" elles ne s'éloignent pas trop non plus, mais l'ordinateur se montre quand même un peu plus

entreprenant..

Avec le style "normal" l'ordinateur jouera à son plus fort niveau - il ne sera ni trop passif ni trop agressif.

Si vous sélectionnez le style "agressif" l'ordinateur essaiera souvent de bouger ses pièces en direction de votre Roi.

Avec le style "très agressif" il tentera encore plus d'attaquer en direction de votre monarche.

Afin de vérifier le style actuel, appuyez sur la touche . L'écran affiche **Alt**. Appuyez maintenant sur **t/Style**. Vous verrez le symbol pour le style sur l'écran (une combinaison des symboles  ), ainsi que le numéro correspondant au style actuel. Si vous voulez changer de style, appuyez de nouveau sur **t/Style** - le chiffre affiché augmente de 1 (après avoir atteint style 5, l'ordinateur recommencera avec le style 1)

Après avoir fait votre choix de style, vous revenez dans le mode de jeu normal en appuyant sur une case quelconque de l'échiquier. Le symbole style disparaît de l'écran et vous pouvez continuer votre partie.

27. Parties célèbres des Champions du Monde

La mémoire de votre ordinateur contient 1.001 parties célèbres jouées par des Champions du Monde (humains ou électroniques). Il peut vous montrer ces parties, coup par coup. Avant de visualiser le coup du Champion du Monde, vous pouvez réfléchir vous-même pour deviner quel coup il a joué, et l'ordinateur vous attribue des points en fonction du nombre de tentatives.

Vingt de ces parties ont été jouées par "**Deep Blue**" (ou son prédécesseur "Deep Thought") - sans doute l'ordinateur le plus fort de tous les temps. L'ordinateur a gagné beaucoup de ses parties, mais nous avons inclus également quelques parties nulles ou perdues.

Les autres 981 parties ont été jouées par des Champion du Monde humains: 327 par **Anatoly Karpov**, 327 par **Bobby Fischer** et 327 par **Garry Kasparov**. Ces parties sont de différentes sortes, certaines ont été jouées dans des tournois de Grand Maître, d'autres lors d'événements tels que des simultanées.

Pour rejouer une des parties, placez les pièces sur l'échiquier dans la position de départ, puis appuyez sur la touche **START**, et quand l'écran LCD affiche **StA**, appuyez sur la touche **LEVEL/>**. L'écran LCD indique alors **FP** (pour "famous player", **joueur célèbre**), suivi d'un chiffre (voir illustration de gauche). Le joueur numéro 1 est **Karpov**, le

numéro 2 est **Fischer**, le numéro 3 est **Kasparov** et le numéro 4 représente l'ordinateur **Deep Blue**. En appuyant plusieurs fois sur la touche **LEVEL/>**, vous pouvez faire défiler les chiffres à tour de rôle.

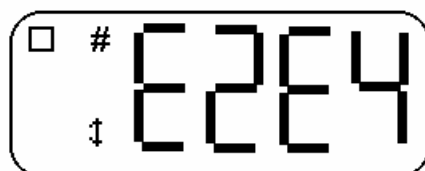
Pour sélectionner un de ces joueurs, faites apparaître le numéro du joueur sur l'écran LCD et appuyez de nouveau sur **START**. L'écran affiche maintenant **G** (pour "game" -- partie), et un chiffre entre 1 et 327 (pour un champion humain) ou un chiffre entre 1 et 20 (si vous avez choisi Deep Blue).



Après avoir sélectionné le joueur, vous devez maintenant choisir la partie que vous voulez voir. En appuyant sur la touche **LEVEL/>** de manière répétée, vous augmentez le nombre affiché de 1. Si vous appuyez sur la touche **MOVE**, le nombre augmente de 10 en 10. Après avoir atteint le nombre maximal (327), ça recommence à 1. Quand l'écran LCD affiche le numéro de la partie que vous souhaitez voir, appuyer sur la touche **START**.

Pour indiquer que la fonction "base de données" est activée, les symboles **#** et **↕** apparaissent ensemble sur l'écran LCD. Il y a maintenant deux possibilités :

a) L'écran affiche le premier coup des Blancs et les coordonnées de la case de départ clignotent comme d'habitude.



b) L'écran affiche seulement les symboles **#**, **↕** et **□**.



Dans le cas a) vous avez choisi une partie gagnée par les Noirs (ou une partie nulle dans laquelle Deep Blue avait les Noirs). Après avoir effectué le coup blanc sur l'échiquier vous pouvez essayer de deviner le prochain coup des Noirs.

Dans le cas b) vous avez choisi une partie gagnée par les Blancs (ou une partie nulle dans laquelle Deep Blue avait les Blancs). Vous pouvez essayer maintenant de deviner le premier coup des Blancs.

Pour montrer votre proposition à l'ordinateur, appuyez sur la case de la pièce qui doit jouer selon vous. Si vous avez raison, l'ordinateur produira un double "bip" et affichera les coordonnées de départ. Si vous vous êtes trompé, il produira un bourdonnement sonore et affichera momentanément "??". Vous pouvez essayer de nouveau, autant de fois que vous le voulez. Une fois que la "bonne" case est affichée, appuyez la pièce sur la case sur laquelle elle doit aller selon vous. Cette fois aussi, un mauvais choix produira un bourdonnement sonore et l'écran LCD affichera "??", et vous pourrez réessayer.

Quand vous avez trouvé la bonne case de destination, l'ordinateur émet de nouveau un "bip" et vous montre votre score pour ce coup sur la partie droite de l'affichage. Le score dépend du nombre de fautes que vous avez commises en tentant de deviner les cases de départ et les cases d'arrivée, comme indiqué dans le tableau suivant :

0 fautes	= 10 points
1 fautes	= 8 points
2 fautes	= 6 points
3 fautes	= 5 points
4 fautes	= 4 points
5 fautes	= 3 points
6 fautes	= 2 points

Si vous faites plus de 6 erreurs, vous marquerez **0** pour ce coup, à moins que vous ayez trouvé la bonne case de départ ce qui vous apportera 1 point.

Maintenant appuyez sur une touche ou sur une case, et l'ordinateur affichera = suivi de votre score en pourcentage pour la partie en cours.

Appuyez de nouveau sur une case ou sur une touche et l'écran LCD indique le prochain coup pour l'autre camp. Jouez ce coup comme vous le feriez dans une partie normale, en appuyant sur la case de départ et la case d'arrivée. Le symbole de la "couleur" passe de ■ à □ (ou vice versa), et vous pouvez tenter de deviner le prochain coup.

Quand les Blancs ou les Noirs font un des coups "spéciaux" décrits à la section 11, l'ordinateur vous rappellera que vous devez terminer le coup de la manière habituelle. Notez toutefois que quand vous menez un pion jusqu'à la promotion, vous n'avez pas le choix du type de pièce que vous promouvez ; l'ordinateur vous indique seulement d'appuyer sur la touche **DAME** avant d'appuyer sur la case de destination une seconde fois.

Si vous voulez arrêter de deviner les coups, vous pouvez appuyer sur la touche **MOVE** (vous pouvez effectuer cette action avant d'avoir tenté de deviner la case de départ de la pièce, ou après). L'ordinateur vous indiquera alors le coup correct à jouer. Votre score pour ce coup sera 0 (sauf si vous avez bien

deviné la case de départ = 1 point).

Si vous voulez seulement rejouer la partie, sans deviner les coups, vous pouvez cas utiliser la touche **MOVE** pour que l'ordinateur montre les coups de la partie.

Bien sûr, dans beaucoup de positions échiquéennes, il y a plus d'un bon coup à jouer (c'est notamment le cas au début de la partie, dans l'ouverture, ou à la fin d'une partie quand il y a plus d'une manière de gagner). Dans de tels cas, si vous faites une tentative erronée, cela ne signifie pas nécessairement que le coup que vous avez choisi soit mauvais, et vous pouvez être satisfait si vous trouvez le bon coup au 2e ou au 3e essai. Il s'en suit que vous pouvez difficilement faire un score parfait, mais vous devriez être satisfait si vous maintenez votre score à une moyenne élevée.

Avant de deviner un coup (ou à la fin de la partie), vous pouvez afficher votre pourcentage actuel en appuyant sur la touche **RATING**. Une pression supplémentaire sur une case quelconque ou une case de l'échiquier efface l'affichage et vous permet de continuer.

La fin de la partie est indiquée par 12 "bips". Au milieu de l'écran LCD, il sera affiché **10** (signifiant que les Blancs ont gagné), ou **01** (signifiant que les Noirs ont gagné).

A la fin de la partie, ou à n'importe quel autre moment vous pouvez appuyer sur **START** pour afficher **StA**. Vous pouvez alors appuyer sur la touche **LEVEL/>** pour débiter une autre partie de Champion, comme indiqué ci-dessus.

Si vous voulez sortir du mode "banque de données", vous pouvez à tout moment commencer une nouvelle partie d'échecs (ou de Dames) - voir également Section 3.2.

NOTE : Avant de démarrer une nouvelle partie d'échecs il peut être nécessaire de régler de nouveau le niveau de jeu voir section 18).

A la fin de ce mode d'emploi vous trouverez une liste avec toutes les parties que votre ordinateur a en mémoire. La colonne de gauche indique le nom des joueurs, celui avec les Blancs étant cité en premier. La colonne de droite précise à quelle occasion (et en quelle année) ont été jouées ces parties.

28. Sons

Normalement, quand vous appuyez sur la bonne case ou sur la bonne touche, l'ordinateur émet un "bip", alors qu'une mauvaise pression est suivie d'un bourdonnement sonore. L'ordinateur a également des sons spéciaux pour signaler la fin d'une partie ou vous avertir d'une menace, etc. Si vous préférez jouer sans ces sons, vous pouvez bien sûr l'éteindre.

Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur les touches  (affichage **Alt**) et **SOUND**, afin d'éteindre le son. Quand le son est éteint, l'écran LCD affiche "?" quand vous vous trompez en appuyant sur une case. Si vous voulez réactiver les sons, appuyez de nouveau sur  (affichage **Alt**) et **SOUND** (vous entendrez alors deux "bips").

Si vous tentez un coup illégal, l'ordinateur émet un "bip". Si vous avez choisi une mauvaise case de départ, les coordonnées de cette case seront effacées de l'affichage et vous pouvez entrer un autre coup. Si vous vous trompez en bougeant une pièce de l'ordinateur, appuyez sur la case correspondante aux coordonnées clignotantes.

NOTE : Nous vous recommandons de laisser le son allumé pendant que vous jouez.

29. Eteindre l'ordinateur et sauvegarder la partie

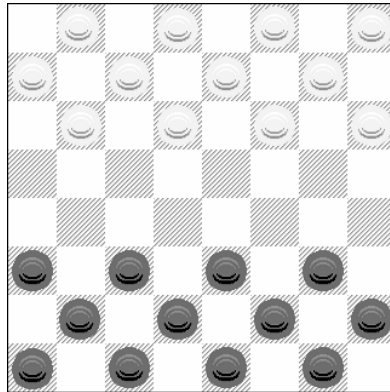
Si une partie en cours doit être interrompue, l'ordinateur peut être éteint (au moyen de la touche **ON/OFF**) ; il conservera la position de la partie en mémoire et vous pouvez continuer la partie ultérieurement à partir de cette même position.

NOTE : L'ordinateur ne peut être éteint quand c'est son tour de jouer. Vous devez impérativement d'abord effectuer son coup sur l'échiquier. Si vous ne voulez pas attendre la fin de son temps de réflexion vous pouvez le forcer d'afficher son coup en appuyant sur **MOVE**.

30. Le jeu de Dames

30.1 Les règles et les mouvement des pièces

Le jeu de Dames est un jeu pour deux joueurs qui se joue sur un tableau de 8 x 8, tout comme un échiquier. Au commencement de la partie, le damier est placé de telle sorte qu'il y ait une case blanche dans le coin droit inférieur de chaque joueur.



Chaque joueur commence avec une armée de 12 pièces. Nous appelons les deux joueurs les Noirs (le joueur qui déplace les pièces noires) et les Blancs (le joueur qui déplace les pièces blanches). Les Noirs jouent toujours en premier et, ensuite, les joueurs jouent tour à tour.

30.2 Comment gagner une partie

Le but du jeu est d'arrêter définitivement le jeu de votre adversaire. Vous pouvez y arriver en prenant toutes ses pièces afin qu'il n'ait plus de pièces sur le damier ou bien en bloquant ses pièces de sorte qu'aucune d'elles ne puisse exécuter de coup.

30.3 La partie nulle

Il arrive parfois que ni l'un ni l'autre des joueurs ne puisse gagner la partie. D'habitude, cela arrive lorsque la plupart des pièces ont été échangées et que le nombre de pièces restant est réduit et a un nombre égal de part et d'autre. (Si on aboutit à une position où l'un des joueurs a un plus grand nombre de pièces que son adversaire, le joueur qui en a le plus essaie vraiment de forcer une victoire, généralement en échangeant les pièces restants à son adversaire).

Si c'est partie nulle, on aboutit généralement à ce résultat par accord mutuel entre les joueurs. Au niveau des Grands Maîtres, environ 96% des parties de Dames sont nulles parce

qu'il est si difficile de gagner contre un joueur qui fait attention.

30.4 Le pion et ses mouvements

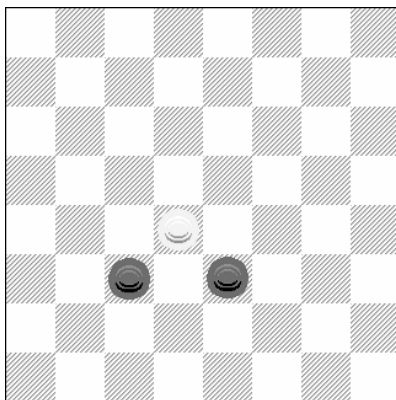
Au début de la partie, chacune des 24 pièces s'appelle un pion. Par la suite, une pièce qui est damée s'appelle une Dame.

Un pion peut se déplacer d'une case en diagonale, en avançant, sur une case vide. Par exemple, dans cette position, au commencement d'une partie, les Noirs peuvent déplacer un pion de:

a3 à b4
ou c3 à b4
ou c3 à d4
ou e3 à d4
ou e3 à f4
ou g3 à f4
ou g3 à h4

30.5 Comment prendre une pièce adverse

On fait une prise en faisant sauter l'une de ses pièces par-dessus une pièce adverse et en ôtant la pièce adverse du damier. La pièce qui a pris doit atterrir sur une case vide.



Dans cette position, les Noirs ont le choix entre deux prises différentes :

Le pion sur c3 peut prendre le pion blanc sur d4 en sautant par-dessus, atterrissant sur e5 et enlevant du damier le pion sur d4.

ou Le pion sur e3 peut prendre le pion blanc sur d4 en sautant par dessus, atterrissant sur c5 et enlevant du damier le pion sur d4.

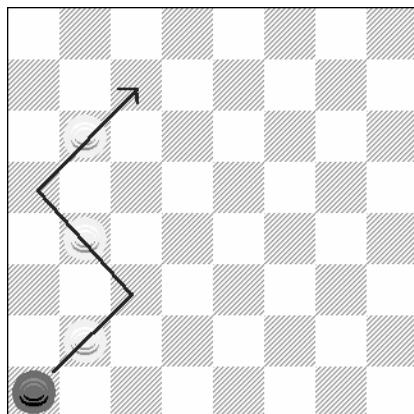
30.6 Vous devez prendre si vous le pouvez

Aux Dames, les prises sont **obligatoires**. Si vous pouvez prendre, vous devrez le faire. Si vous ne vous apercevez pas qu'une prise est possible et si vous essayez d'exécuter un autre coup (sans prise), votre adversaire doit vous le signaler afin que vous puissiez reprendre le coup oublié et exécuter la prise. Si cela arrive lorsque vous jouez contre l'ordinateur, il indiquera une erreur.

Si vous avez un choix de prises, vous pouvez décider laquelle exécuter.

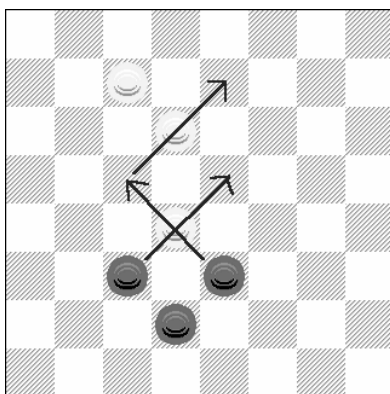
30.7 Prises multiples

Si vous prenez une pièce adverse et si votre propre pièce prenante atterrit sur une case d'où elle pourrait prendre une seconde pièce adverse, vous devez le faire.



Dans cette position, le pion noir sur a1 pourrait prendre le pion blanc sur b2, atterrissant sur c3. Mais, de c3, le pion noir peut continuer à prendre et il doit le faire, en sautant sur a5 et capturant le pion blanc sur b4, puis en sautant sur c7, prenant le pion blanc sur b6.

Si une possibilité de prise pouvait prendre 1 pièce adverse alors qu'une autre possibilité en prendrait 2 ou plus de 2, vous n'êtes pas obligé de faire le plus grand nombre de prises. Dans la position suivante, les Noirs ont le choix entre deux possibilités de prises.



Le pion noir sur c3 peut prendre le pion blanc sur d4, atterrissant sur e5 et prenant le pion de d4. A la place, les Noirs pourraient prendre le pion de d4 avec leur pion de e3, atterrissant sur c5, et continuer la série de prises en sautant sur e7, prenant le pion blanc sur d6. Dans cette position, les Noirs ont le choix.

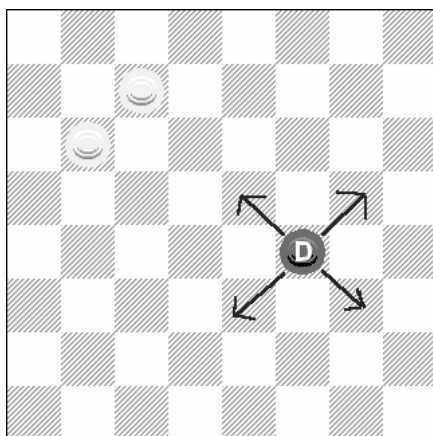
30.8 Comment damer une pion

Lorsqu'un pion atteint l'autre côté du damier, il est immédiatement "**damé**" - promu en Dame. Sur un damier traditionnel, nous indiquons ceci en mettant un deuxième pion de la même couleur sur le pion qui vient d'être damé donc les Dames sont deux fois plus hautes que les pions.

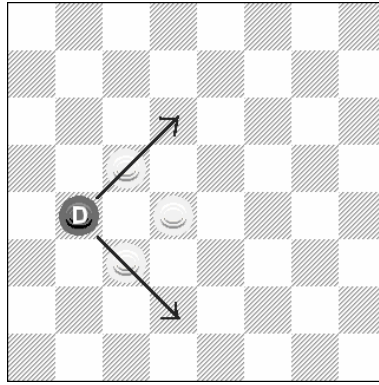
30.9 Les possibilités de la Dame

Une Dame est bien plus puissante qu'un pion ordinaire parce que les Dames peuvent aller en arrière aussi bien qu'en avant.

Dans cette position, la Dame noire sur f4 peut se déplacer sur g5, e3, g3 ou e5.



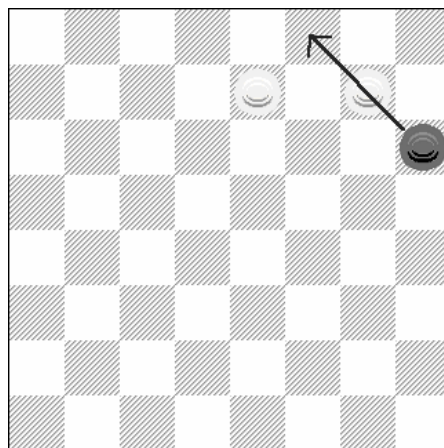
Et dans la position suivante, la Dame noire sur b4 peut prendre le pion blanc sur c3, sautant sur d2 ou elle peut prendre le pion blanc sur c5, sautant sur d6.



Les débutants s'embrouillent souvent sur le point suivant : un pion qui prend immédiatement avant d'être damé ne peut pas continuer, comme partie intégrante du même coup, à prendre un pion adverse avec la nouvelle Dame.

Important : un pion qui prend immédiatement avant d'être damé ne peut pas continuer, comme partie intégrante du même coup, à prendre un pion adverse avec la nouvelle Dame.

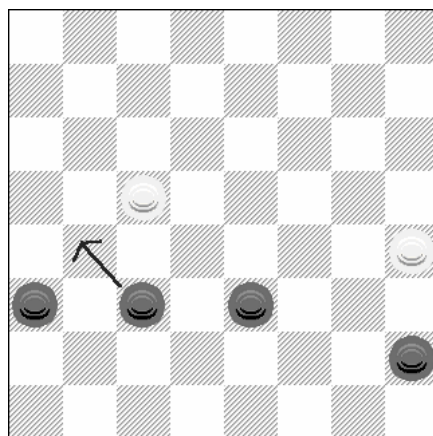
Dans la position suivante, par exemple, le pion noir sur h6 prend le pion blanc sur g7, atterrissant sur f8 et se faisant Dame. Mais les Noirs ne peuvent pas continuer ce coup en prenant le pion blanc sur e7 avec la Dame sur f8. Ceci laisse aux Blancs la possibilité de s'échapper, en éloignant le pion de e7.



30.10 Conseils pour les débutants

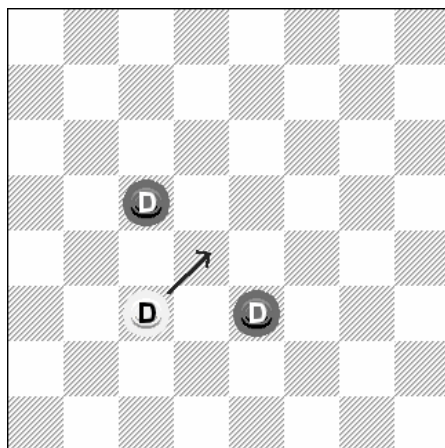
30.10.1 Comment gagner du matériel

La manière la plus évidente de s'acheminer vers une victoire est de tenter d'accroître votre propre armée par rapport à celle de votre adversaire. Nous appelons ceci "gagner du matériel". D'habitude, c'est une bonne idée de menacer de prendre l'une des pièces de votre adversaire qui n'ont pas l'air de pouvoir s'échapper facilement. Voici deux exemples.



Dans cette position, c'est au tour des Noirs de jouer et ils menacent le pion blanc sur c5 en se déplaçant de c3 à b4. Ce coup menace de passer sur d6, prenant le pion c5 des Blancs et les Blancs ne peuvent pas s'y opposer donc perdent le pion c5. En fait, les Blancs ont également de gros ennuis de l'autre côté du damier parce que tout ce que peut faire leur pion sur h4, c'est aller sur g3 et, ensuite, le pion noir sur h2 peut prendre le pion sur g3 en allant sur f4. Donc, avec deux coups de plus, les Noirs gagneront la partie.

Dans la position suivante, les Noirs n'ont qu'une Dame alors que les Blancs en ont deux mais c'est au tour des Noirs de jouer et ils peuvent récupérer leur Dame perdue. Voyez-vous comment ils y arrivent?



La Dame noire se déplace de c3 à d4. Bien que ceci la mette à côté de deux Dames blanches, aucune des deux Dames blanches ne peut prendre sur d4 parce que, dans chaque cas, la case d'arrivée est occupée par une autre Dame blanche. Les Blancs ne peuvent donc pas prendre la Dame noire. Mais ce n'est pas tout. La Dame noire sur d4 menace les deux Dames blanches sur c5 et e3. Les Blancs peuvent déplacer l'une des deux Dames mais les Noirs prendront l'autre pour égaliser et la partie se terminerait alors en partie nulle.

L'erreur la plus souvent commise par les débutants est de mettre une pièce sur une case où elle sera tout simplement prise pour rien. Donc, chaque fois que vous allez exécuter un coup, prenez quelques secondes pour vous demander :
Votre adversaire peut-il sans danger prendre la pièce que vous allez déplacer?

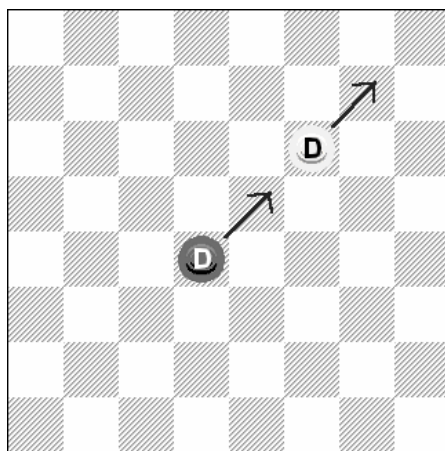
30.10.2 Pions sur la ligne arrière

Le matériel n'est pas le seul facteur d'importance aux Dames. Il est utile d'essayer de garder vos pions de la ligne arrière sur leurs cases initiales aussi longtemps que possible (a1, c1, e1 et g1 pour les Blancs ; b8, d8, f8 et h8 pour les Noirs). C'est parce que si ces quatre cases sont occupées par vos propres pions, votre adversaire ne pourra pas Damer l'un de ses pions.

Une stratégie qui marche souvent bien aux Dames consiste à jouer de telle sorte que votre adversaire n'ait plus de bons coups à exécuter et qu'il soit forcé d'exécuter un coup qu'il ne veut pas jouer. Tôt ou tard, vous serez forcé de déplacer un de vos pions de la ligne arrière et c'est donc une bonne idée de se rappeler lesquels il faut déplacer en premier. Si vous devez déplacer un pion de la ligne arrière, déplacez celui du coin en premier (a1 pour les Noirs, h8 pour les Blancs) à moins d'avoir une bonne raison de ne pas le faire. Et la deuxième bonne solution est de déplacer, parmi les pions de la ligne arrière, le deuxième à partir du coin (e1 pour les Noirs, d8 pour les Blancs).

30.10.3 Dame contre Dame

1 Dame contre 1 Dame, est-ce toujours partie nulle? Non. Étudiez cette position. C'est au tour des Blancs de jouer.



Si, par exemple, les Blancs jouent de f6 à g7, les Noirs répliquent en se déplaçant de d4 à e5.

Les Blancs auront alors trois options s'ils veulent essayer de sauver leur Dame. Ils peuvent aller de g7 sur l'une quelconque des cases h8, f8 ou h6 mais, dans les trois cas, les Noirs répliqueraient en se déplaçant de e5 à f6 et les Blancs n'auraient alors pas d'autre choix que de déplacer leur Dame sur une case où elle pourrait être prise.

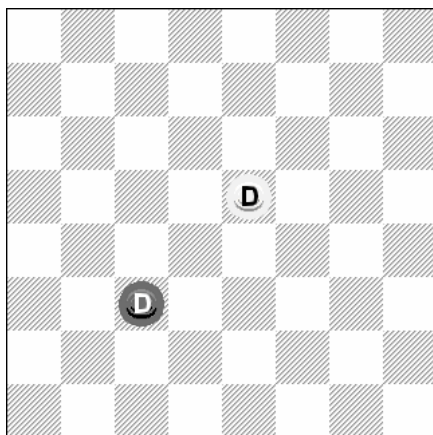
Au lieu d'aller de f6 à g7 dans la position du schéma, les Blancs pourraient essayer de jouer de f6 à e7. Ensuite, les Noirs donnent le coup de grâce en avançant de d4 à e5.

Une fois de plus, les Blancs ont un choix mais, s'ils jouent de e7 à d8, les Noirs avanceront de nouveau de e5 à d6. Si, à la place, les Blancs vont de e7 à f8, les Noirs joueront de e5 à f6.

Dans les deux cas, les Blancs sont obligés de s'éloigner de la protection du bord du damier et doivent aller sur une case où leur seule Dame peut être prise, ce qui fait gagner la partie aux Noirs.

30.10.4 Le double coin

Les dangers d'être entraîné vers un coin ou un bord du damier sont évidents : voyez l'exemple précédent. Ici, c'est une fois de plus au tour des Blancs de jouer mais la position est légèrement différente.



La différence entre cette position et la précédente, c'est que, ici, la Dame noire peut aller vers le "**double coin**" - les deux cases a7 et b8 (ou vers l'autre double coin, g1/h2).

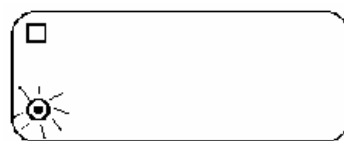
Un double coin offre une protection parce que les deux cases dans le coin sont sur le bord du damier. Une Dame dans un double coin peut, si elle est libre, aller sur l'autre case du double coin donc, en allant en va-et-vient entre les deux cases d'un double coin, une Dame peut se protéger contre une Dame adverse.

31. Pour commencer une partie de Dames

L'ordinateur fonctionne avec 4 piles type AA. Enlevez le couvercle à la base de l'appareil et mettez les piles dans leur boîtier en vous assurant d'avoir correctement aligné les polarités. Pour plus d'information concernant la mise en marche de l'ordinateur veuillez vous référer à la section du jeu d'échecs correspondante.

Appuyez sur **ON/OFF** ou **START** pour mettre l'ordinateur en marche. Quand **StA** est affiché sur l'écran vous avez deux possibilités principales : Si tout va bien, l'écran montre maintenant les symboles  (pour le jeu de Dames) et , qui indique que les Noirs jouent en premier.

Pour commencer une partie d'échecs, appuyez une deuxième fois sur **START**:



Pour commencer une partie de Dames, vous devez appuyer sur la touche **k / **. Puis vous appuyez sur n'importe quelle case de l'échiquier.



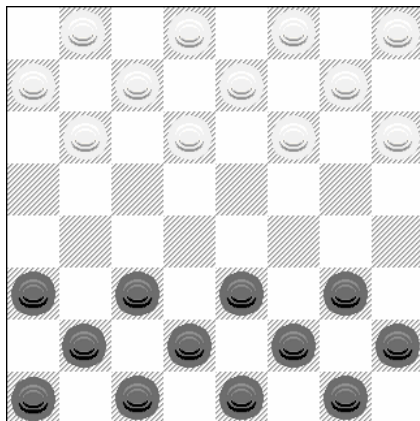
Si tout va bien, l'écran montre maintenant les symboles  (pour le jeu de Dames), et , qui indique que les Noirs jouent en premier.



Maintenant, l'ordinateur est prêt à jouer une nouvelle partie de Dames au niveau 1, c'est-à-dire son niveau le plus faible. Pour apprendre à changer le niveau de jeu, voir section 42.

32. Les pièces du jeu de Dames et la position de départ

Disposez les pions du jeu de Dames sur votre jeu électronique dans leur position de départ comme sur le schéma.



Remarquez que, aux Dames, ce sont **les pièces des Noirs qui commencent** la partie en bas du damier et qui avancent. C'est différent des échecs où les Blancs commencent à partir du bas du tableau et les Noirs du haut.

33. Notation aux Dames

L'ordinateur vous communique ses coups au moyen d'un système appelé "notation algébrique".

Les colonnes ou verticales de cases sur le damier sont identifiées par les lettres a-h (en regardant à partir de la ligne de départ des Noirs et en les lisant de gauche à droite). Les lignes, ou rangées horizontales, sont numérotées de 1 à 8, à partir de la ligne de départ des Noirs. Cela veut dire que chaque case peut être désignée en donnant la lettre de sa colonne et le chiffre de sa traverse, comme une référence de coordonnées sur une carte. Par exemple, au début de la partie, les pions noirs sont sur a1, c1, e1, g1, b2, d2, f2, h2, a3, c3, e3 et g3.

Pour faciliter l'identification de chaque case sur l'échiquier, elles sont toutes identifiables par leurs coordonnées géométriques (par exemple e2, d3).

34. Exécution des coups

Pour exécuter un coup, il suffit d'appuyer votre pièce légèrement sur sa case de départ. L'écran LCD affichera le symbole de la couleur (■ si vous jouez les Noirs ou □ si vous jouez les Blancs) ainsi que la lettre et le chiffre correspondant à la case de départ.

NOTE: SI LE COUP NE SEMBLE PAS AVOIR ÉTÉ ENREGISTRÉ, APPUYEZ SUR LA CASE AVEC LE BORD DE LA PIÈCE.

Ensuite, appuyez la même pièce sur la case d'arrivée pour achever le coup ou appuyez à nouveau sur la case départ pour l'annuler.

Voici un exemple au début d'une nouvelle partie. Si vous voulez déplacer un pion de c3 à d4, appuyez avec ce pion sur la case c3 et vous verrez **C3** apparaître à l'affichage. Ensuite, appuyez sur la case d4 avec ce pion et votre coup est achevé.

35. Le coup de l'ordinateur

Si le symbole de la couleur est clignotant sur l'affichage, cela veut dire que l'ordinateur réfléchit à son coup. Pendant que l'ordinateur réfléchit, aucune des touches n'a d'effet, excepté la touche **MOVE** (voir section 41).

Lorsque l'ordinateur a décidé son coup, seront affichés son symbole de couleur, la lettre et le chiffre correspondant à la case de départ (clignotants) et la lettre et le chiffre de sa case d'arrivée.

Appuyez sur la case de départ avec la pièce de l'ordinateur. La case de départ s'arrêtera alors de clignoter sur l'affichage et la case d'arrivée commencera à clignoter. Appuyez la pièce de l'ordinateur sur sa case d'arrivée. Le symbole □ ou ■ sera alors affiché en fonction du tour du joueur. Si vous voulez jouer maintenant avec les Blancs contre l'ordinateur, appuyez au début de la partie sur **MOVE**.

36. L'ordinateur connaît les règles

N'oubliez pas que votre ordinateur connaît les règles du jeu, y compris les règles sur les prises et les pions damés. **Il n'enfreindra jamais l'une de ces règles.**

Parfois, l'ordinateur a l'air d'avoir exécuté un coup irrégulier mais ce qui est arrivé, c'est que vous avez fait une erreur par accident quand vous avez introduit un coup (soit votre propre coup soit celui de l'ordinateur) ; ou bien vous avez peut-être posé une ou plusieurs pièces sur la mauvaise case pendant la partie. Si cela arrive, vous devriez vérifier les positions de toutes les pièces au moyen du mode de "vérification de la position" (voir section 42).

Si vous avez un doute quelconque sur toute règle de Dames, consultez la section "règles de Dames" (section 30).

37. Erreurs

Si vous appuyez sur la mauvaise touche ou case, vous entendrez le signal d'erreur (un faible bourdonnement). Terminez votre coup ou (si c'est le coup de l'ordinateur) continuez normalement en appuyant sur la case indiquée par l'affichage.

Si vous appuyez l'une de vos pièces sur sa case mais décidez finalement de ne pas la déplacer, appuyez-la de nouveau sur la case. Ceci efface l'affichage et vous pouvez faire le coup que vous voulez.

38. Coups spéciaux

38.1 Prises

Si c'est votre tour de jouer et que vous pouvez prendre une pièce, l'ordinateur affichera le symbole ":" clignotant, avec le symbole de votre couleur (□ or ■).

Pour effectuer une capture, appuyez sur sa case de départ et sa case d'arrivée de la manière habituelle. L'ordinateur affichera alors la case de la pièce (clignotante) prise suivie d'un 0. Ceci vous rappelle d'ôter la pièce capturée du plateau. En l'enlevant, appuyez sur la case.

La procédure est la même quand l'ordinateur capture une pièce. Il affiche les cases de départ et d'arrivée de sa pièce, avec le symbole ":" clignotant entre les deux. Appuyez sur les cases quand vous déplacez la pièce de l'ordinateur. L'affichage indique alors la case de la pièce capturée suivie de 0. Appuyez avec la pièce capturée sur la case en l'enlevant de l'échiquier. Après, la couleur de votre camp s'affichera, vous indiquant que c'est à vous de jouer.

38.2 Captures multiples

Parfois, l'ordinateur effectue plusieurs prises. Après avoir achevé le "saut" de sa pièce, il vous affichera immédiatement la suite de son coup, et la case de destination clignotera. Appuyez la pièce sur la case quand vous l'y déplacez.

Après avoir effectué tous les "sauts" avec la pièce, l'ordinateur fera clignoter les coordonnées de la pièce qu'il vient de capturer. La partie droite de l'écran LCD indiquera 0. Appuyez la pièce capturée sur sa case et ôtez-la du plateau. L'écran LCD indiquera alors la case de la 2e pièce capturée, et ainsi de suite.

La même chose s'applique quand vous-mêmes effectuez de multiples captures. Après avoir effectué le premier "saut", l'écran LCD vous indiquera les coordonnées de la case d'arrivée avec le symbole ":" clignotant. Ceci vous rappelle que vous devez continuer à prendre d'autres pièces jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de capture possible. Continuez à effectuer toutes les captures, puis vous verrez s'afficher les coordonnées de la première pièce capturée sur l'écran LCD, suivie de 0. Appuyez cette pièce sur sa case en l'enlevant. L'écran LCD indiquera alors la case de la pièce capturée suivante ; continuez à ôter les pièces prises une à une.

38.3 Promouvoir un pion en Dame

Appuyez sur les cases de départ et d'arrivée de la manière normale. Les coordonnées de la case de destination restent affichées sur l'écran LCD, et clignotent, accompagnées par **2**, pour vous rappeler de promouvoir votre pion en Dame. Appuyez simplement encore une fois sur cette case en plaçant la Dame sur l'échiquier.

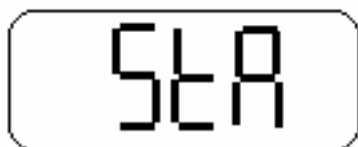
Si ce coup était une capture, l'ordinateur vous demandera d'abord d'enlever la (les) pièce(s) capturée(s). Puis il vous indiquera de promouvoir votre pion en Dame.

39. La victoire

Si vous ou l'ordinateur faites un coup gagnant, soit en capturant la dernière pièce de l'adversaire soit en faisant en sorte que l'adversaire ne puisse plus exécuter de coup, l'affichage montrera soit **1 0** (les Noirs gagnent) soit **0 1** (les Blancs gagnent).

40. Nouvelle partie de Dames

A la fin d'une partie ou quand c'est votre tour de jouer, vous pouvez démarrer une nouvelle partie en appuyant sur la touche **START**. L'affichage indiquera :



Vous devrez alors appuyer sur la touche avec les symboles Roi **k** et © (Dames) et une case quelconque sur l'échiquier pour confirmer que vous voulez commencer une nouvelle partie de Dames.

Le symbole ■ (Trait aux Noirs) est affiché et l'ordinateur est prêt à commencer.

Lorsque **StA** est affiché, vous pouvez alternativement :

- de nouveau appuyer sur la touche **START** si vous préférez jouer aux échecs (avec toutes les pièces sur l'échiquier - voir également section 3.2).
- appuyer sur une des touches avec les symboles **PION**, **CAVALIER**, **FOU**, **TOUR** ou **DAME** pour commencer une partie d'échecs avec du matériel réduit (voir section 15).
- appuyer sur la touche **RATING** pour jouer une partie classée (voir également section 19).
- Ou bien vous pouvez appuyer sur **LEVEL/>** pour entrer dans le mode "banque de données" et voir des parties célèbres (voir également section 27).

41. Interrompre l'ordinateur et changer de côté

Si vous appuyez sur **MOVE** lorsque l'ordinateur est en train de réfléchir, il exécutera immédiatement son meilleur coup.

Si vous appuyez sur **MOVE** quand c'est votre tour de jouer, l'ordinateur changera de côté avec vous et exécutera le coup suivant. Si vous appuyez sur **MOVE** en commencement de partie, l'ordinateur jouera les Noirs.

42. Niveaux de jeu

L'ordinateur peut jouer aux Dames à 15 niveaux différents. Le niveau 1 est le plus faible, le niveau 15 le plus fort.

Si vous venez de mettre les piles, ou si vous venez de passer des échecs aux Dames, le niveau est automatiquement réglé sur le niveau 1. Aux niveaux les plus faibles, l'ordinateur commettra relativement souvent des erreurs.

Pour afficher le niveau actuel, appuyez sur la touche **LEVEL/>**. L'écran LCD affichera la lettre **L** suivi par un chiffre. Des pressions supplémentaires sur la touche **LEVEL/>** augmenteront le chiffre de 1. Si, à la place, vous appuyez sur **MOVE**, le chiffre augmentera de 5 en 5.

NOTE : Quand le niveau atteint **15**, appuyer une nouvelle fois sur la touche **LEVEL/>** le fera passer à **L0**. Mais contrairement aux échecs, il n'y a pas de niveau 0 au jeu de Dames! Vous devez donc appuyer au moins encore une fois (pour atteindre au moins niveau 1), sinon votre ordinateur ne comprendra plus où il en est...

Quand l'affichage indique le niveau que vous souhaitez, appuyez sur une case. La partie peut continuer.

- Aux niveaux 1-11, l'ordinateur jouera ses coups presque instantanément.
- Aux niveaux 12-13, il réfléchira de 2 à 5 secondes par coup.
- Aux niveaux 14-15, il réfléchira jusqu'à 15 secondes par coup.

43. Vérification de la position

Parfois, vous souhaitez contrôler la position des pièces (par exemple, après avoir renversé accidentellement des pièces). Vous pouvez le faire quand c'est à votre tour de jouer, grâce aux touches **ROI** et **PION**.

Pour afficher les pièces, l'ordinateur utilise :

1	=	pion
2	=	Dame

Pour vérifier la position des pions, utilisez la touche avec le symbole **b/Hint**. Quand vous appuyez dessus, l'écran affiche quelque chose comme ceci :

■ A1 1

Ceci signifie qu'il doit y avoir un pion noir sur la case a1. Si vous appuyez de nouveau sur la touche **b/HINT** plusieurs fois, l'ordinateur vous indiquera la position de chacun des pions à tour de rôle, en partant du côté des Noirs, en parcourant chaque rangée de gauche à droite. Pour indiquer un pion blanc, l'écran LCD affichera bien sûr □ à la place de ■. Quand l'ordinateur a indiqué tous les pions, une pression supplémentaire sur la touche **b/HINT** vous permettra de revenir à la partie.

Vous pouvez vérifier la position des Dames de manière similaire, en appuyant (plusieurs fois) sur la touche **k/⊙**. Si appuyer sur la touche **PION b** ou sur la touche **ROI k** n'a aucun effet, ceci signifie qu'il n'y a pas de pièces de la catégorie spécifiée sur l'échiquier.

La procédure de vérification de la position peut être interrompue à n'importe quel moment, en appuyant sur n'importe quelle case, ou sur une touche autre que les touches avec les pièces. La partie peut alors continuer.

44. Reprendre un coup

Si vous exécutez un coup et si vous réalisez que c'est une erreur, après la réponse de l'ordinateur, vous pouvez reprendre à la fois la réponse de l'ordinateur et votre propre coup. Pour reprendre un coup, appuyez sur **TAKE BACK**, après quoi l'affichage indique la case d'arrivée du dernier coup, clignotante. Appuyez sur cette case et l'ordinateur fera clignoter la case de départ. Appuyez sur cette case quand vous y remettez la pièce.

Si le coup est une prise, l'affichage indiquera le symbole de la couleur de la pièce prise, la case occupée par cette pièce (clignotante), et 1 si la pièce prise était un pion et 2 si c'était une Dame.

Maintenant, appuyez sur la case où la prise a été exécutée lorsque vous remettez la pièce prise sur le damier. Si le coup repris est une prise multiple, l'ordinateur vous fera suivre toutes les phases de la séquence de prises, à commencer par la dernière prise exécutée. Le processus pour chaque prise se déroule exactement comme au paragraphe suivant.

Si vous reprenez un coup qui a fait une Dame, la case d'arrivée clignotante sera accompagnée de 1 pour vous rappeler de remplacer votre Dame par un pion ordinaire.

Après avoir repris un coup, vous pouvez continuer la partie en exécutant un coup comme d'habitude pour le joueur dont c'est le tour ; ou vous pouvez appuyer sur **MOVE** pour que l'ordinateur continue à jouer de ce côté ; ou vous pouvez appuyer sur **TAKE BACK** une fois de plus et reprendre le coup précédent comme auparavant. Vous ne pouvez pas reprendre plus d'une paire de coups à la fois.)

45. Sons

L'ordinateur vous donne des conseils utiles à l'aide des sons, par exemple quand vous essayer de jouer un coup impossible. Chaque fois que vous appuyez sur une case ou une touche, l'ordinateur émet un bip. Comme ça vous savez toujours exactement que l'ordinateur a "compris" ce que vous faites. En cas d'erreur l'ordinateur émet plusieurs signaux sonores.

Si vous préférez jouer sans les sons, appuyez sur les touches  (affichage **Alt**) et **s/SOUND** pour éteindre le son. Lorsque le son est éteint, l'affichage indiquera "?" dans tous les cas où, normalement, il émettrait son signal sonore d'erreur.

Appuyez de nouveau sur  et **s/SOUND** pour rallumer le son (vous entendrez alors un double signal sonore.)

46. Eteindre le jeu et sauvegarder la partie

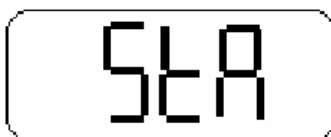
Si une partie doit être interrompue, l'ordinateur peut être mis à l'arrêt (au moyen de la touche **ON/OFF**) quand c'est votre tour de jouer ; il conservera la position de la partie en mémoire tout en utilisant un minimum de courant.

Vous pouvez même ranger les pièces du jeu de Dames puisque vous pouvez découvrir où elles sont lorsque vous continuez la partie, en utilisant le mode "**vérification de la position**" (section 42) ou en notant la position des pièces lorsque vous

interrompez la partie. Lorsque vous remettez le jeu électronique en marche, la position n'aura pas changé et la partie peut continuer comme auparavant.

47. Le programme d'entraînement aux Dames

Si vous êtes débutant au jeu de Dames, vous préférez peut-être commencer avec une position simplifiée. Pour démarrer une partie avec une telle position, procédez comme suit : Appuyez d'abord sur la touche **START**. Comme d'habitude l'écran affiche :



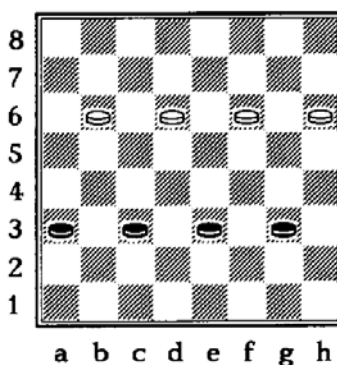
Maintenant vous appuyez sur **k / Ⓞ**, pour confirmer que vous voulez jouer aux Dames. L'affichage montre :



Ceci indique que l'ordinateur est prêt de jouer une partie normale (= avec toutes les pièces). En appuyant de manière répétée sur **k / Ⓞ** l'écran affiche successivement :

CGb → CGC → CGd → CGE → CGA → CGb (et ainsi de suite)

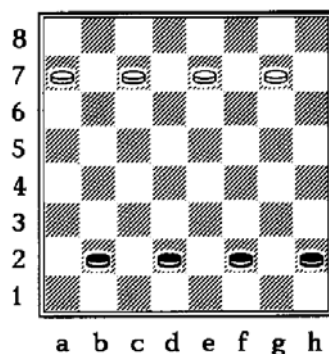
Si vous appuyez **START**, quand **CGb** est affiché, l'ordinateur est prêt à jouer une partie avec quatre pion chacun : Les pièces noires sont placées sur a3, c3, e3 et g3, les pièces blanches sur b6, d6, f6 et h6.



Si vous commencez à partir de cette position, vous pouvez bien apprendre comment il faut faire pour manoeuvrer une pièce à travers les lignes adverse, afin de le transformer en Dame.

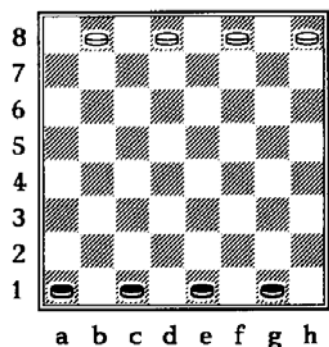
Si vous appuyez **START**, quand **CGC** est affiché, l'ordinateur est prêt à jouer avec les pions blancs en a7, c7, e7 et g7 contre

vos quatre pions noirs en b2, d2, f2 et h2.



Si vous commencez à partir de cette position, vous allez perfectionner votre habileté de manoeuvrer. Mais cette position est plus difficile que la précédente, parce que les deux côtés ont plus de possibilités d'attaque et de défense qu'avant.

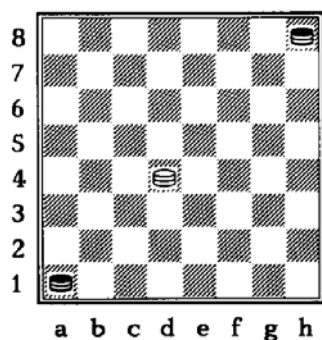
Si vous appuyez sur **START**, quand **CGd** est affiché, la partie commence avec les pièces noires en a1, c1, e1 et g1 et les pièces blanches en b8, d8, f8 et h8.



En jouant cette position vous allez apprendre comment il faut s'y prendre pour protéger les pièces dans la dernière rangée et comment vous pouvez empêcher les pions de votre adversaire d'atteindre votre ligne de base, où ils veulent se transformer en Dame.

Vous allez comprendre que - si vous êtes forcé de bouger une des pièces de la dernière rangée - il faudrait dans la plupart des cas bouger la pièce du coin (ici donc a1) en premier.

Si vous appuyez sur **START** quand **CGE** est affiché, l'ordinateur est prêt à jouer avec une Dame blanche en d4 contre deux Dames en a1 et h8.



En commençant avec cette position vous pratiquerez de gagner avec deux Dames contre une. Dans ce cas l'ordinateur joue automatiquement sur le niveau 15 (le plus fort).

Rappelez-vous que - quand **CG A** apparaît - vous pouvez (au lieu d'appuyer sur une case quelconque pour jouer aux Dames) également appuyer **trois fois sur START**, si vous voulez plutôt jouer une partie d'échecs. Ou vous appuyez deux fois sur **START** (affichage **StA**) puis sur une des touches **Pion, Cavalier, Fou, Tour** ou **Dame** pour jouer aux échecs dans un des cinq programmes d'apprentissage (voir section 15).

48. Guide de dépannage

Votre ordinateur a été fabriqué et testé en fonction de standards de haute qualité, et ne devrait pas avoir de défaut. Dans le passé, nous avons trouvé que la plupart des "défauts" étaient en fait dus à de mauvaises manipulations ; appuyer accidentellement sur la mauvaise touche, ou essayer de bouger une pièce sur une mauvaise case, ce qui fait que l'ordinateur ne se comporte pas de la manière attendue.

LE "DÉFAUT" LE PLUS COURANT AUX ÉCHECS ET AUX DAMES ET QUE L'UTILISATEUR A FAIT QUELQUE CHOSE SANS S'EN RENDRE COMPTE, ET ACCUSE L'ORDINATEUR !

Souvent, le défaut est dû à une mauvaise compréhension concernant le déplacement des pièces. Il peut être souhaitable de consulter la section "Apprendre à jouer aux échecs" ou "Apprendre à jouer aux Dames". Au cas où vous rencontreriez un problème en utilisant votre ordinateur, nous avons préparé ce guide de dépannage.

48.1 L'affichage n'indique rien

Si rien ne s'affiche sur l'écran LCD et que l'ordinateur ne réagit à aucune pression sur les touches ou sur les cases :

1. Vérifiez que les piles sont bien insérées dans les "clips" et que les pôles positifs sont bien à l'endroit prévu.
2. Si vous avez ces piles depuis longtemps, peut-être sont-elles usées et il est nécessaire de les changer.
3. Si les piles semblent OK, l'ordinateur a peut-être été endommagé par l'électricité statique, qui l'a bloqué. Insérez un objet fin dans le trou **RESET** sous l'ordinateur, et appuyez fermement une fois.

48.2 L'ordinateur refuse de jouer

Si l'ordinateur a joué normalement puis refuse de jouer :

1. Si le symbole du camp de l'ordinateur (□ or ■) clignote, l'ordinateur est toujours en train de réfléchir. Soyez patient si possible, ou appuyez sur la touche **MOVE** et l'ordinateur répondra immédiatement avec le meilleur coup qu'il a trouvé jusque là.

2. Si le symbole de votre camp (□ or ■) est allumé, l'ordinateur pense que vous n'avez pas joué votre dernier coup. Vérifiez que la position des pièces sur l'échiquier est la même que dans la mémoire de l'ordinateur. Vous pouvez contrôler en utilisant les "touches pièces" (voir section 17 pour les échecs, ou section 42 pour les Dames). Si les pièces sont toutes sur les cases indiquées par l'ordinateur, cela signifie que c'est votre tour de jouer.

48.3 L'ordinateur refuse votre coup

Si vous jouez un coup, mais que l'ordinateur considère que ce n'est pas un coup, ceci peut avoir les raisons suivantes :

48.3.1 Dans les modes échecs et Dames

Vérifiez que vous avez bien appuyé sur la case d'arrivée de la pièce.

48.3.2 Dans le mode échecs

(A) Si vous avez effectué le roque pour vous ou pour l'ordinateur, vérifiez que vous avez appuyé sur les cases de départ et d'arrivée du Roi et de la Tour (voir section 11.4).

(B) Si le coup était une prise en passant, vérifiez que vous avez déplacé le pion "capturant" d'une manière correcte, et que vous avez bien appuyé sur la case du pion capturé avant de l'enlever de l'échiquier (voir section 11.2).

(C) Si votre coup était la promotion d'un pion, vérifiez que vous avez bien appuyé sur la case de promotion avec la nouvelle pièce (voir section 11.3).

(D) Si le symbole "+" est allumé, le dernier coup de l'ordinateur a mis votre Roi en échec. Vérifiez que vous parer l'échec avec votre réponse.

(E) Si le symbole "+" n'est pas allumé, regardez si votre coup ne met pas votre Roi en échec, soit en déplaçant le Roi sur une case attaquée par une pièce ennemie, soit en bougeant une pièce qui protégeait votre Roi de l'attaque d'une pièce ennemie.

(F) Si le symbole # est affiché sur l'écran LCD, l'ordinateur est dans le mode pour la mise en place d'une position. Vous avez peut-être choisi le mode et ne l'avez pas quitté, ou vous avez appuyé sur la touche **POSITION** par accident. Consultez la

section 24 pour savoir comment sortir de de mode.

(G) Si les symboles # et ♖ sont affichés ensemble, l'ordinateur est en mode "parties de Champion du Monde". Il se peut que vous deviez achever de jouer un coup Blanc et un coup Noir avant d'appuyer sur la touche **START** pour sortir de ce mode. Pour les détails, voir section 27.

48.3.3 Dans le mode Dames

(A) Si vous jouez aux Dames et que votre dernier coup est une capture, vérifiez que vous avez enlevé la pièce prise en l'appuyant sur sa case avant de l'ôter de l'échiquier.

(B) Si votre coup a promu un pion en Dame, vérifiez que vous avez bien appuyé sur la case de promotion avec la pièce nouvellement promue.

48.4 Connaissez-vous vraiment toutes les règles ?

Vérifiez que votre coup ne va pas à l'encontre des règles du jeu. Dans le doute, consultez la section 1 (échecs) ou la section 30 (Dames), pour voir si votre coup enfreint les règles.

48.5 Si vous pensez que l'ordinateur "triche"

Si vous pensez que l'ordinateur vient de jouer un coup qui enfreint les règles :

1 Vérifiez que les pièces sur l'échiquier sont bien dans la même position que la mémoire de l'ordinateur. Vous pouvez faire ceci avec les touches "pièces" (voir section 17 pour les échecs, section 42 pour les Dames). Si les pièces sont bien sur les cases que l'ordinateur indique, cela signifie que tout va bien, mais que vous avez probablement mal compris l'une des règles (donc lisez la section 1 pour le jeu d'échecs - spécialement si le coup de l'ordinateur était le roque, la promotion d'un pion, ou une prise en passant - ou section 30 pour le jeu de Dames).

2 Appuyez sur la touche **MOVE** pour voir si l'ordinateur joue un coup normal en réponse. Si c'est le cas, vous savez que l'ordinateur fonctionne normalement. Vous pouvez utiliser la fonction "retour en arrière" (voir section 12 pour les échecs, ou section 44 pour le jeu de Dames) et jouer votre propre coup pour continuer la partie.

48.6 Vous n'entendez pas de son

Si vous n'entendez pas de signals sonores, appuyez sur 
(affichage **Alt**) puis **s/SOUND** pour activer le son.

49. Appendice

Parties des Champions du Monde

Parties de Anatoly Karpov:

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1 K - Vujakovic, 1968 USSR-JUG | 52 Zalim - K, 1974 Nice ol |
| 2 Vujakovic - K, 1968 USSR-JUG | 53 K - Unzicker, 1975 Milano |
| 3 K - Vujakovic, 1968 USSR-JUG | 54 K - Portisch, 1975 Portoroz |
| 4 Cihelashvili - K, 1968 USSR Tch | 55 K - Barle, 1975 Portoroz |
| 5 K - Piesina, 1968 USSR Tch | 56 K - Garcia Martinez, 1975 Portoroz |
| 6 Kirpichnikov - K, 1968 USSR Tch | 57 Musil - K, 1975 Portoroz |
| 7 Reimann - K, 1968 USSR Tch | 58 K - Mariotti, 1975 Portoroz |
| 8 Vaganian - K, 1969 USSR U18 Jch | 59 Jancev - K, 1976 Skopje |
| 9 Barcza - K, 1970 Caracas | 60 Tarjan - K, 1976 Skopje |
| 10 Slujssar - K, 1970 Caracas | 61 Fraguela Gil - K, 1976 Montilla |
| 11 K - Villarroel, 1970 Caracas | 62 Grigorian - K, 1976 USSR ch |
| 12 Yepez - K, 1970 Caracas | 63 K - Tseshkovsky, 1976 USSR ch |
| 13 K - Caro, 1970 Caracas | 64 Hug - K, 1977 BBC TV Master Game |
| 14 Doroshkevich - K, 1970 USSR ch | 65 Gerusel - K, 1977 Bad Lauterberg |
| 15 K - Mecking, 1971 Hastings | 66 K - Wockenfuss, 1977 Bad Lauterberg |
| 16 Keene - K, 1971 Hastings | 67 Torre - K, 1977 Bad Lauterberg |
| 17 K - Kurajica, 1971 Hastings | 68 Portisch - K, 1977 EU-Tch |
| 18 K - Hort, 1971 Moscow | 69 Browne - K, 1977 Las Palmas |
| 19 K - Savon, 1971 Moscow | 70 Garcia Padron - K, 1977 Las Palmas |
| 20 Korchnoi - K, 1971 Moscow | 71 K - Pomar, 1977 Las Palmas |
| 21 Lengyel - K, 1971 Moscow | 72 K - Miles, 1977 Las Palmas |
| 22 K - Tseitlin, 1971 USSR ch | 73 K - Martin Gonzalez, 1977 Las Palmas |
| 23 K - Campos Lopez, 1972 San Antonio | 74 K - Cabrera, 1977 Las Palmas |
| 24 Alvarez - K, 1972 Skopje ol | 75 Tatai - K, 1977 Las Palmas |
| 25 Bisguier - K, 1972 Skopje ol | 76 Garcia Gonzales - K, 1977 Leningrad |
| 26 K - Cobo Arteaga, 1972 Skopje ol | 77 K - Kuzmin, 1977 Leningrad |
| 27 K - Enevoldsen, 1972 Skopje ol | 78 K - Smejkal, 1977 Leningrad |
| 28 K - Pedersen, 1972 Skopje ol | 79 K - Miles, 1977 Tilburg |
| 29 K - Uddenfeldt, 1972 Skopje ol | 80 Olafsson - K, 1977 Tilburg |
| 30 K - Ungureanu, 1972 Skopje ol | 81 K - Hort, 1978 Bugojno |
| 31 Saren - K, 1972 Skopje ol | 82 Portisch - K, 1978 Bugojno |
| 32 Sznepik - K, 1972 Skopje ol | 83 K - Korchnoi, 1978 Wch |
| 33 Stein - K, 1972 USSR Tch | 84 Korchnoi - K, 1978 Wch |
| 34 K - Markland, 1972 U26 Wch | 85 Korchnoi - K, 1978 Wch |
| 35 K - Whiteley, 1973 EU-Tch | 86 K - Lutikov, 1979 USSR Spartakiad |
| 36 Tukmakov - K, 1973 Leningrad izt | 87 Kavalek - K, 1979 Montreal |
| 37 K - Torre, 1973 Leningrad izt | 88 Timman - K, 1979 Montreal |
| 38 Calvo Minguez - K, 1973 Madrid | 89 Spassky - K, 1979 Montreal |
| 39 Planinc - K, 1973 Madrid | 90 Sosonko - K, 1979 Waddinxveen |
| 40 Taimanov - K, 1973 Moscow | 91 K - Sosonko, 1979 Tilburg |
| 41 K - Spassky, 1973 Moscow | 92 K - Hübner, 1980 Bad Kissingen |
| 42 Korchnoi - K, 1973 USSR ch | 93 Unzicker - K, 1980 Bad Kissingen |
| 43 K - Spassky, 1974 Leningrad csf | 94 K - Tal, 1980 Bugojno |
| 44 K - Spassky, 1974 Leningrad csf | 95 K - Hort, 1980 IBM |
| 45 K - Korchnoi, 1974 Moscow cf | 96 K - Ribli, 1980 IBM |
| 46 K - Korchnoi, 1974 Moscow cf | 97 K - Van der Wiel, 1980 IBM |
| 47 Korchnoi - K, 1974 Moscow cf | 98 Larsen - K, 1980 IBM |
| 48 K - Mallah, 1974 Nice ol | 99 K - Spassky, 1980 Tilburg |
| 49 K - Westerinen, 1974 Nice ol | 100 Ribli - K, 1980 Tilburg |
| 50 Salm - K, 1974 Nice ol | 101 Timman - K, 1980 Tilburg |
| 51 Williams - K, 1974 Nice ol | 102 Giardelli - K, 1980 Buenos Aires |

- 103 K - Alburt, 1980 Malta ol
- 104 Olafsson - K, 1980 Malta ol
- 105 Garcia Gonzales - K, 1981 Linares
- 106 Portisch - K, 1981 Linares
- 107 K - Belyavsky, 1981 Moscow
- 108 K - Geller, 1981 Moscow
- 109 K - Smyslov, 1981 Moscow
- 110 K - Timman, 1981 Moscow
- 111 K - Ljubojevic, 1981 Amsterdam
- 112 Langeweg - K, 1981 Amsterdam
- 113 K - Romanishin, 1981 Moscow
- 114 Korchnoi - K, 1981 Wch
- 115 Korchnoi - K, 1981 Wch
- 116 K - Larsen, 1982 Mar del Plata
- 117 Spassky - K, 1982 Phillips & Drew
- 118 K - Ljubojevic, 1982 Turin
- 119 K - Spassky, 1982 Hamburg
- 120 Seirawan - K, 1982 Hamburg
- 121 Bouaziz - K, 1982 Hamburg
- 122 K - Nunn, 1982 Tilburg
- 123 K - Portisch, 1982 Lucerne ol
- 124 K - Geller, 1983 USSR ch
- 125 Mortensen - K, 1983 Plovdiv
- 126 K - Pfleger, 1983 Hannover
- 127 K - Chen De, 1983 Hannover
- 128 Lobron - K, 1983 Hannover
- 129 K - Torre, 1983 Hannover
- 130 Glienke - K, 1983 Hannover
- 131 Bastian - K, 1983 Hannover
- 132 Qi Jingxuan - K, 1983 Hannover
- 133 Chandler - K, 1983 Bath
- 134 K - Browne, 1983 Bath
- 135 K - Rogers, 1983 Bath
- 136 K - Miles, 1984 London
- 137 Speelman - K, 1984 London
- 138 Timman - K, 1984 London
- 139 K - Kasparov, 1984 Wch
- 140 Sunye Neto - K, 1985 OHRA
- 141 Nunn - K, 1985 OHRA
- 142 Kasparov - K, 1985 Wch
- 143 Jadoul - K, 1986 SWIFT
- 144 K - Ljubojevic, 1986 SWIFT
- 145 Winants - K, 1986 SWIFT
- 146 K - Spassky, 1986 Bugojno
- 147 K - Kasparov, 1986 Wch
- 148 K - Kasparov, 1986 Wch
- 149 Korchnoi - K, 1986 Tilburg
- 150 Haek - K, 1986 Dubai ol
- 151 Braga - K, 1986 Dubai ol
- 152 K - Sznepik, 1986 Dubai ol
- 153 Sokolov - K, 1987 Linares cf
- 154 K - Sosonko, 1987 Brussels blitz
- 155 Ljubojevic - K, 1987 Brussels blitz
- 156 Timman - K, 1987 Brussels blitz
- 157 Kasparov - K, 1987 Wch
- 158 Kasparov - K, 1987 Wch
- 159 Shirazi - K, 1988 blitz Wch
- 160 Shirazi - K, 1988 blitz Wch
- 161 K - Börtschi, 1988 Zürich sim
- 162 K - Blank, 1988 Zürich sim
- 163 K - Gallati, 1988 Zürich sim
- 164 K - Glauser, 1988 Zürich sim
- 165 K - Gloor, 1988 Zürich sim
- 166 K - Leuppi, 1988 Zürich sim
- 167 K - Liardet, 1988 Zürich sim
- 168 K - Ludin, 1988 Zürich sim
- 169 K - Marty, 1988 Zürich sim
- 170 K - Rottmann, 1988 Zürich sim
- 171 K - Schmidhauser, 1988 Zürich sim
- 172 K - Tarnutzer, 1988 Zürich sim
- 173 K - Von Allmen, 1988 Zürich sim
- 174 K - Vucenovic, 1988 Zürich sim
- 175 K - Wilhelm, 1988 Zürich sim
- 176 K - Van der Wiel, 1988 Wijk aan Zee
- 177 Winants - K, 1988 Brussels WCup
- 178 Van der Wiel - K, 1988 Optiebeurs
- 179 Nogueiras - K, 1988 Belfort WCup
- 180 Spassky - K, 1988 Belfort WCup
- 181 K - Malaniuk, 1988 USSR ch
- 182 Timman - K, 1988 Tilburg
- 183 Speelman - K, 1988 Thessaloniki ol
- 184 K - Hansen, 1988 Thessaloniki ol
- 185 Dzhindzhikhashvili - K, 1988 Mazatlan
- 186 Ehlvest - K, 1988 Mazatlan
- 187 K - Ehlvest, 1988 Mazatlan
- 188 Belyavsky - K, 1989 Linares
- 189 Hjartarson - K, 1989 Linares
- 190 Hjartarson - K, 1989 Seattle cqf
- 191 K - Timman, 1989 Rotterdam WCup
- 192 Seirawan - K, 1989 Rotterdam WCup
- 193 Timman - K, 1990 Kuala Lumpur cf
- 194 K - Andersson, 1990 Haninge
- 195 Hellers - K, 1990 Haninge
- 196 K - Hector, 1990 Haninge
- 197 K - Polugayevsky, 1990 Biel
- 198 De Firmiann - K, 1990 Biel
- 199 K - Kasparov, 1990 Wch
- 200 K - Timman, 1991 Euwe mem
- 201 K - Anand, 1991 Brussels cqf
- 202 K - Khalifman, 1991 Reykjavik WCup
- 203 Gulko - K, 1991 Reykjavik WCup
- 204 K - Andersson, 1991 Reykjavik WCup
- 205 Bareyev - K, 1991 Tilburg
- 206 Korchnoi - K, 1991 Tilburg
- 207 K - Dyson, 1992 St Martin simul
- 208 K - Stöbing, 1992 St Martin simul
- 209 Belyavsky - K, 1992 Linares
- 210 Ivanchuk - K, 1992 Roquebrune
- 211 K - Larsen, 1992 Roquebrune
- 212 Polugayevsky - K, 1992 Roquebrune
- 213 K - Polugayevsky, 1992 Roquebrune
- 214 Speelman - K, 1992 Roquebrune
- 215 San Segundo - K, 1992 Madrid
- 216 Granda Zuniga - K, 1992 Madrid
- 217 Romero Holmes - K, 1992 Madrid
- 218 Shirov - K, 1992 Biel

- 219 K - Miles, 1992 Biel
- 220 K - Shirov, 1992 Biel
- 221 Ivanov - K, 1992 Moscow rapid
- 222 K - Krasenkov, 1992 Moscow rapid
- 223 Morozevich - K, 1992 Moscow rapid
- 224 Savon - K, 1992 Moscow rapid
- 225 Yakovich - K, 1992 Moscow rapid
- 226 K - Gulko, 1992 Moscow rapid
- 227 K - Ivanov, 1992 Moscow rapid
- 228 K - Kindermann, 1992 Baden Baden
- 229 K - Lobron, 1992 Baden Baden
- 230 Hertneck - K, 1992 Baden Baden
- 231 Wahls - K, 1992 Baden Baden
- 232 Bareyev - K, 1993 Moscow blitz
- 233 Goldin - K, 1993 Moscow blitz
- 234 Ivanchuk - K, 1993 Moscow blitz
- 235 K - Budnikov, 1993 Moscow blitz
- 236 K - Ivanovic, 1993 Moscow blitz
- 237 K - Timman, 1993 Moscow blitz
- 238 Sherbakov - K, 1993 Moscow blitz
- 239 Shirov - K, 1993 Moscow blitz
- 240 K - Salov, 1993 Linares
- 241 Ljubojevic - K, 1993 Linares
- 242 Yusupov - K, 1993 Linares
- 243 Seirawan - K, 1993 Monaco
- 244 Izeta Txabarri - K, 1993 Dos Hermanas
- 245 K - Fernandez, 1993 Dos Hermanas
- 246 Magem Badais - K, 1993 Dos Hermanas
- 247 Sion Castro - K, 1993 Leon
- 248 K - Timman, 1993 FIDE-Wch
- 249 Timman - K, 1993 FIDE-Wch
- 250 Vyzmanavin - K, 1993 Tilburg rapid
- 251 K - Ekström, 1993 EUCup
- 252 K - Bacrot, 1994 Disney rapid sim
- 253 K - De Vreugt, 1994 Disney rapid sim
- 254 K - Ismailova, 1994 Disney rapid sim
- 255 K - Olafsson, 1994 Reykjavik rapid
- 256 Morovic - K, 1994 Las Palmas
- 257 Ivanchuk - K, 1994 Linares
- 258 K - Polgar, 1994 Linares
- 259 K - Belyavsky, 1994 Linares
- 260 Polgar - K, 1994 Monaco Amber blind
- 261 K - Korchnoi, 1994 Monaco Amber blind
- 262 Morovic - K, 1994 Dos Hermanas
- 263 Shirov - K, 1994 Las Palmas
- 264 K - Polgar, 1994 Las Palmas
- 265 Adams - K, 1994 Las Palmas
- 266 K - Georgiev, 1994 Tilburg
- 267 K - Kurajica, 1994 Tilburg
- 268 K - Hickl, 1995 Hofmann Cup
- 269 Gavrikov - K, 1995 Hofmann Cup
- 270 De Gremont - K, 1995 San Giorgio sim
- 271 Efimov - K, 1995 San Giorgio sim
- 272 Gelfand - K, 1995 Sanghi Nagar
- 273 Lautier - K, 1995 Linares
- 274 K - Nunn, 1995 Monaco rapid
- 275 Shirov - K, 1995 Monaco rapid
- 276 Lautier - K, 1995 Dos Hermanas
- 277 Shirov - K, 1995 Dos Hermanas
- 278 Lobron - K, 1995 Dortmund
- 279 Wojtkiewicz - K, 1996 Chess.net blitz
- 280 K - Kaidanov, 1996 Chess.net blitz
- 281 The World - K, 1996 Internet
- 282 Kamsky - K, 1996 FIDE-Wch
- 283 Onischuk - K, 1996 Biel
- 284 Portisch - K, 1996 Biel
- 285 K - Romanishin, 1996 Biel
- 286 K - Leko, 1996 Tilburg Fontys
- 287 Hracek - K, 1996 EU-ch rapid
- 288 Van Wely - K, 1996 EU-ch rapid
- 289 K - Kotronias, 1997 Hellas rapid
- 290 K - Dwyer, 1997 Koszalin sim
- 291 K - Grigorian, 1997 Koszalin sim
- 292 K - Kolosowski, 1997 Koszalin sim
- 293 K - Krysztofiak, 1997 Koszalin sim
- 294 K - Maliszewski, 1997 Koszalin sim
- 295 K - Oliwa, 1997 Koszalin sim
- 296 K - Piescikowski, 1997 Koszalin sim
- 297 K - Stoma, 1997 Koszalin sim
- 298 K - Wasilewski, 1997 Koszalin sim
- 299 Martos - K, 1997 Villarrobledo rapid
- 300 Timman - K, 1997 Villarrobledo rapid
- 301 K - Lobron, 1997 Walldorf rapid
- 302 Lobron - K, 1997 Walldorf rapid
- 303 K - Shirov, 1997 Dos Hermanas
- 304 Short - K, 1997 Dos Hermanas
- 305 K - Andersson, 1997 Amber-blind
- 306 K - Van Wely, 1997 Amber-blind
- 307 Lobron - K, 1997 Chess Classic
- 308 Pelletier - K, 1997 Credit Suisse
- 309 K - Milov, 1997 Credit Suisse
- 310 K - Berlandier, 1998 Internet sim
- 311 K - Boucher, 1998 Internet sim
- 312 K - Cernousek, 1998 Internet sim
- 313 K - Havrdova, 1998 Internet sim
- 314 K - Misecka, 1998 Internet sim
- 315 K - Kwartler, 1998 US Amateur East
- 316 Slepian - K, 1998 US Amateur East
- 317 Giardelli - K, 1998 US Amateur East
- 318 K - McCarthy, 1998 US Amateur East
- 319 Anand - K, 1998 FIDE-Wch k.o. f 25'
- 320 K - Polgar, 1998 Hoogovens
- 321 Van der Sterren - K, 1998 Hoogovens
- 322 Piket - K, 1998 Hoogovens blitz
- 323 K - Topalov, 1998 Hoogovens blitz
- 324 K - Kramnik, 1998 Amber rapid
- 325 K - Xu Jun, 1998 Beijing
- 326 Wang Zili - K, 1998 Beijing
- 327 Ye Jiangchuan - K, 1998 Beijing

Parties de Bobby Fischer:

- 1 Thomason - F, 1955 USA Jch
- 2 Bernstein - F, 1956 CAN op
- 3 F - Sharp, 1956 CAN op
- 4 Grossguth - F, 1956 USA Jch
- 5 F - Lapiken, 1956 USA op
- 6 Ruth - F, 1956 USA op
- 7 Goldhamer - F, 1956 Washington
- 8 F - Saïdy, 1957 East Orange
- 9 F - Sherwin, 1957 East Orange
- 10 Buerger - F, 1957 Milwaukee
- 11 F - Donnelly, 1957 Milwaukee
- 12 F - Fauber, 1957 Milwaukee
- 13 F - Weinberger, 1957 Milwaukee
- 14 Gardner - F, 1957 Milwaukee
- 15 Surgies - F, 1957 Milwaukee
- 16 F - Seidman, 1957 New York
- 17 F - Cardoso, 1957 New York
- 18 Cardoso - F, 1957 New York
- 19 F - Cardoso, 1957 New York
- 20 F - Sherwin, 1957 USA ch
- 21 Kramer - F, 1957 USA ch
- 22 F - Mednis, 1957 USA ch
- 23 Bredoff - F, 1957 USA Jch
- 24 F - Haines, 1957 USA Jch
- 25 F - Sholomson, 1957 USA Jch
- 26 F - Walker, 1957 USA Jch
- 27 Hill - F, 1957 USA Jch
- 28 Schoene - F, 1957 USA Jch
- 29 Thacker - F, 1957 USA Jch
- 30 F - Addison, 1957 USA op
- 31 F - Rinaldo, 1957 USA op
- 32 F - Stephans, 1957 USA op
- 33 Garais - F, 1957 USA op
- 34 Hurrten - F, 1957 West Orange
- 35 Fuster - F, 1958 Portoroz izt
- 36 F - Larsen, 1958 Portoroz izt
- 37 Sanguineti - F, 1958 Portoroz izt
- 38 De Greiff - F, 1958 Portoroz izt
- 39 Mednis - F, 1958 USA ch
- 40 F - Gligoric, 1959 ct
- 41 F - Benko, 1959 ct
- 42 Keres - F, 1959 ct
- 43 F - Rossetto, 1959 Mar del Plata
- 44 Wexler - F, 1959 Mar del Plata
- 45 F - Stekel Grunberg, 1959 Santiago
- 46 F - Letelier, 1959 Santiago
- 47 F - Pilnik, 1959 Santiago
- 48 Ader Hausman - F, 1959 Santiago
- 49 F - Ault, 1959 USA ch
- 50 F - Seidman, 1959 USA ch
- 51 F - Bernstein, 1959 USA ch
- 52 Dueckstein - F, 1959 Zürich
- 53 F - Kupper, 1959 Zürich
- 54 F - Darga, 1960 FRG-USA
- 55 F - Gadia, 1960 Mar del Plata
- 56 Saadi - F, 1960 Mar del Plata
- 57 Bazan - F, 1960 Mar del Plata
- 58 F - Bielicki, 1960 Mar del Plata
- 59 F - Alvarez, 1960 Mar del Plata
- 60 Letelier - F, 1960 Mar del Plata
- 61 F - Marini, 1960 Mar del Plata
- 62 Gudmundsson - F, 1960 Reykjavik
- 63 F - Weinstein, 1960 USA ch
- 64 F - Berliner, 1960 USA ch
- 65 F - Seidman, 1960 USA ch
- 66 F - Bobotsov, 1960 Leipzig ol
- 67 Szabo - F, 1960 Leipzig ol
- 68 F - Euwe, 1960 Leipzig ol
- 69 Letelier - F, 1960 Leipzig ol
- 70 F - Tal, 1961 Bled
- 71 F - Olafsson, 1961 Bled
- 72 F - Geller, 1961 Bled
- 73 Bisguier - F, 1961 Bled
- 74 F - Bertok, 1961 Bled
- 75 Portisch - F, 1961 Bled
- 76 F - Petrosian, 1961 Bled
- 77 F - Reshevsky, 1961 New York/LA
- 78 Larsen - F, 1962 Copenhagen
- 79 F - Filip, 1962 Curacao ct
- 80 F - Keres, 1962 Curacao ct
- 81 F - Benko, 1962 Curacao ct
- 82 Korchnoi - F, 1962 Curacao ct
- 83 F - Benko, 1962 Curacao ct
- 84 F - Geller, 1962 Curacao ct
- 85 Sliwa - F, 1962 POL-USA
- 86 Aaron - F, 1962 Stockholm izt
- 87 Bilek - F, 1962 Stockholm izt
- 88 F - Schweber, 1962 Stockholm izt
- 89 F - German, 1962 Stockholm izt
- 90 Cuellar - F, 1962 Stockholm izt
- 91 F - Olafsson, 1962 Stockholm izt
- 92 F - Korchnoi, 1962 Stockholm izt
- 93 F - Bolbochan, 1962 Stockholm izt
- 94 Bertok - F, 1962 Stockholm izt
- 95 F - Berliner, 1962 USA ch
- 96 F - Addison, 1962 USA ch
- 97 Steinmeyer - F, 1962 USA ch
- 98 F - Sherwin, 1962 USA ch
- 99 F - Bisguier, 1962 USA ch
- 100 F - Purevzhav, 1962 Varna ol
- 101 F - Najdorf, 1962 Varna ol
- 102 Blau - F, 1962 Varna ol
- 103 F - Aloni, 1962 Varna ol
- 104 F - Robatsch, 1962 Varna ol
- 105 F - Ciocaltea, 1962 Varna ol
- 106 Rivera - F, 1962 Varna ol
- 107 Unzicker - F, 1962 Varna ol
- 108 Bisguier - F, 1963 Bay City
- 109 F - Byrne, 1963 Bay City
- 110 F - Fuller, 1963 Bay City
- 111 F - Leopoldi, 1963 Bay City
- 112 Reinhard - F, 1963 Bay City
- 113 Fine - F, 1963 Manhattan blitz
- 114 F - Reuben, 1963 Manhattan blitz

- 115 F - Fine, 1963 New York
- 116 F - Beach, 1963 Poughskeepie
- 117 F - Bisguier, 1963 Poughskeepie
- 118 Greenwald - F, 1963 Poughskeepie
- 119 Oster - F, 1963 Poughskeepie
- 120 Richman - F, 1963 Poughskeepie
- 121 F - Evans, 1963 USA ch
- 122 Byrne - F, 1963 USA ch
- 123 F - Bisguier, 1963 USA ch
- 124 Reshevsky - F, 1963 USA ch
- 125 F - Steinmeyer, 1963 USA ch
- 126 Addison - F, 1963 USA ch
- 127 F - Weinstein, 1963 USA ch
- 128 Byrne - F, 1963 USA ch
- 129 F - Benko, 1963 USA ch
- 130 F - Sandrin, 1964 Chicago sim
- 131 F - Fajkus, 1964 Cicero sim
- 132 F - Goranson, 1964 Cicero sim
- 133 F - Kral, 1964 Cicero sim
- 134 F - Kumro, 1964 Cicero sim
- 135 F - Nyman, 1964 Cicero sim
- 136 F - Sandrin, 1964 Cicero sim
- 137 F - Sillars, 1964 Cicero sim
- 138 F - Ellison, 1964 Cleveland sim
- 139 F - Gloger, 1964 Cleveland sim
- 140 F - Ina, 1964 Cleveland sim
- 141 F - Kuberczyk, 1964 Cleveland sim
- 142 F - Mobley, 1964 Cleveland sim
- 143 F - Blackstone, 1964 Davis sim
- 144 F - Celle, 1964 Davis sim
- 145 F - Hoppe, 1964 Davis sim
- 146 F - Janushkovsky, 1964 Davis sim
- 147 F - Osbun, 1964 Davis sim
- 148 F - Rubin, 1964 Davis sim
- 149 F - Shifrine, 1964 Davis sim
- 150 F - Von Oettingen, 1964 Davis sim
- 151 F - Wilkerson, 1964 Davis sim
- 152 F - NN, 1964 Montreal sim
- 153 F - McDermott, 1964 New York sim
- 154 F - Terrone, 1964 New York sim
- 155 Lehmann - F, 1965 Capablanca mem
- 156 F - Smyslov, 1965 Capablanca mem
- 157 Tringov - F, 1965 Capablanca mem
- 158 F - Szabo, 1965 Capablanca mem
- 159 Robatsch - F, 1965 Capablanca mem
- 160 F - Bilek, 1965 Capablanca mem
- 161 F - Cobo Arteaga, 1965 Capablanca mem
- 162 F - Donner, 1965 Capablanca mem
- 163 Doda - F, 1965 Capablanca mem
- 164 F - Perez, 1965 Capablanca mem
- 165 Pietzsch - F, 1965 Capablanca mem
- 166 F - Martinez, 1965 New York sim
- 167 F - Suttles, 1965 USA ch
- 168 F - Benko, 1965 USA ch
- 169 Bisguier - F, 1965 USA ch
- 170 Saidy - F, 1965 USA ch
- 171 F - Rossolimo, 1965 USA ch
- 172 Burger - F, 1965 USA ch
- 173 Ivkov - F, 1966 Santa Monica
- 174 F - Reshevsky, 1966 Santa Monica
- 175 Portisch - F, 1966 Santa Monica
- 176 F - Ivkov, 1966 Santa Monica
- 177 Donner - F, 1966 Santa Monica
- 178 Larsen - F, 1966 Santa Monica
- 179 F - Najdorf, 1966 Santa Monica
- 180 Benko - F, 1966 USA ch
- 181 F - Saidy, 1966 USA ch
- 182 Byrne - F, 1966 USA ch
- 183 F - Zuckerman, 1966 USA ch
- 184 F - Reshevsky, 1966 USA ch
- 185 Pomar - F, 1966 Havana ol
- 186 F - Olafsson, 1966 Havana ol
- 187 F - Portisch, 1966 Havana ol
- 188 Johannessen - F, 1966 Havana ol
- 189 F - Gligoric, 1966 Havana ol
- 190 F - Minev, 1966 Havana ol
- 191 Pachman - F, 1966 Havana ol
- 192 F - Jimenez, 1966 Havana ol
- 193 Yepez - F, 1966 Havana ol
- 194 F - Durao, 1966 Havana ol
- 195 F - Bednarski, 1966 Havana ol
- 196 Garcia - F, 1966 Havana ol
- 197 F - Johannessen, 1966 Havana ol
- 198 F - Pascual, 1967 Davoa sim
- 199 Bandal - F, 1967 Meralco
- 200 F - Badilles, 1967 Meralco
- 201 F - Lontoc, 1967 Meralco
- 202 F - Naranja, 1967 Meralco
- 203 F - Rodriguez, 1967 Meralco
- 204 F - Vister, 1967 Meralco
- 205 Reyes - F, 1967 Meralco
- 206 F - Forintos, 1967 Monte Carlo
- 207 Mazzoni - F, 1967 Monte Carlo
- 208 F - Bergraser, 1967 Monte Carlo
- 209 Damjanovic - F, 1967 Skopje
- 210 F - Dely, 1967 Skopje
- 211 F - Panov, 1967 Skopje
- 212 Maric - F, 1967 Skopje
- 213 Danov - F, 1967 Skopje
- 214 F - Matulovic, 1967 Skopje
- 215 Nicevski - F, 1967 Skopje
- 216 F - Soos, 1967 Skopje
- 217 Kholmov - F, 1967 Skopje
- 218 F - Sofrevski, 1967 Skopje
- 219 F - Barczay, 1967 Sousse izt
- 220 F - Miagmasuren, 1967 Sousse izt
- 221 Cuellar - F, 1967 Sousse izt
- 222 F - Sarapu, 1967 Sousse izt
- 223 F - Reshevsky, 1967 Sousse izt
- 224 Byrne - F, 1967 Sousse izt
- 225 F - Anastassopoulos, 1968 Athens sim
- 226 F - Ornithopoulos, 1968 Athens sim
- 227 Kokkoris - F, 1968 Athens sim
- 228 Vizantiadis - F, 1968 Athens sim
- 229 F - Hamann, 1968 Netanya
- 230 F - Czerniak, 1968 Netanya

- 231 Troianescu - F, 1968 Netanya
- 232 F - Kagan, 1968 Netanya
- 233 F - Ree, 1968 Netanya
- 234 Bernstein - F, 1968 Netanya
- 235 F - Domnitz, 1968 Netanya
- 236 Ciocaltea - F, 1968 Netanya
- 237 F - Geller, 1968 Netanya
- 238 Aloni - F, 1968 Netanya
- 239 F - Wade, 1968 Vinkovci
- 240 F - Jovanovac, 1968 Vinkovci
- 241 Matulovic - F, 1968 Vinkovci
- 242 F - Minic, 1968 Vinkovci
- 243 Matov - F, 1968 Vinkovci
- 244 F - Matanovic, 1968 Vinkovci
- 245 Nikolic - F, 1968 Vinkovci
- 246 Bertok - F, 1968 Vinkovci
- 247 Saidy - F, 1969 USA ch
- 248 F - Petrosian, 1970 Belgrade
- 249 F - Tukmakov, 1970 Buenos Aires
- 250 F - Gheorghiu, 1970 Buenos Aires
- 251 F - Schweber, 1970 Buenos Aires
- 252 Quinteros - F, 1970 Buenos Aires
- 253 F - O'Kelly, 1970 Buenos Aires
- 254 F - Panno, 1970 Buenos Aires
- 255 Agdamus - F, 1970 Buenos Aires
- 256 F - Rossetto, 1970 Buenos Aires
- 257 Szabo - F, 1970 Buenos Aires
- 258 F - Bisguier, 1970 Buenos Aires
- 259 F - Rubinetti, 1970 Buenos Aires
- 260 F - Garcia, 1970 Buenos Aires
- 261 Bronstein - F, 1970 Herceg Novi blitz
- 262 F - Ivkov, 1970 Herceg Novi blitz
- 263 F - Matulovic, 1970 Herceg Novi blitz
- 264 F - Petrosian, 1970 Herceg Novi blitz
- 265 F - Tal, 1970 Herceg Novi blitz
- 266 F - Uhlmann, 1970 Herceg Novi blitz
- 267 Hort - F, 1970 Herceg Novi blitz
- 268 Ivkov - F, 1970 Herceg Novi blitz
- 269 Korchnoi - F, 1970 Herceg Novi blitz
- 270 Matulovic - F, 1970 Herceg Novi blitz
- 271 Ostojic - F, 1970 Herceg Novi blitz
- 272 Petrosian - F, 1970 Herceg Novi blitz
- 273 Smyslov - F, 1970 Herceg Novi blitz
- 274 Smyslov - F, 1970 Palma izt
- 275 F - Addison, 1970 Palma izt
- 276 F - Filip, 1970 Palma izt
- 277 Reshevsky - F, 1970 Palma izt
- 278 F - Ivkov, 1970 Palma izt
- 279 Minic - F, 1970 Palma izt
- 280 F - Rubinetti, 1970 Palma izt
- 281 Uhlmann - F, 1970 Palma izt
- 282 F - Mecking, 1970 Palma izt
- 283 Gligoric - F, 1970 Palma izt
- 284 F - Nicevski, 1970 Rovinj/Zagreb
- 285 Minic - F, 1970 Rovinj/Zagreb
- 286 F - Marovic, 1970 Rovinj/Zagreb
- 287 F - Uhlmann, 1970 Rovinj/Zagreb
- 288 Ghitescu - F, 1970 Rovinj/Zagreb
- 289 F - Gligoric, 1970 Rovinj/Zagreb
- 290 Kurajica - F, 1970 Rovinj/Zagreb
- 291 F - Udovcic, 1970 Rovinj/Zagreb
- 292 F - Bertok, 1970 Rovinj/Zagreb
- 293 Miyasaki - F, 1970 Siegen ol
- 294 F - Camara, 1970 Siegen ol
- 295 F - Hook, 1970 Siegen ol
- 296 F - Ibrahimoglu, 1970 Siegen ol
- 297 F - Petrosian, 1971 Buenos Aires cf
- 298 F - Petrosian, 1971 Buenos Aires cf
- 299 Petrosian - F, 1971 Buenos Aires cf
- 300 F - Larsen, 1971 Denver csf
- 301 Larsen - F, 1971 Denver csf
- 302 Larsen - F, 1971 Denver csf
- 303 Brandts - F, 1971 Manhattan blitz
- 304 F - Brandts, 1971 Manhattan blitz
- 305 F - Byrne, 1971 Manhattan blitz
- 306 F - Feuerstein, 1971 Manhattan blitz
- 307 F - Kramer, 1971 Manhattan blitz
- 308 F - Mednis, 1971 Manhattan blitz
- 309 F - Shipman, 1971 Manhattan blitz
- 310 F - Soltis, 1971 Manhattan blitz
- 311 Gore - F, 1971 Manhattan blitz
- 312 Kevitz - F, 1971 Manhattan blitz
- 313 Mednis - F, 1971 Manhattan blitz
- 314 Taimanov - F, 1971 Vancouver cqf
- 315 Spassky - F, 1972 Wch
- 316 Spassky - F, 1972 Wch
- 317 F - Spassky, 1972 Wch
- 318 F - Spassky, 1972 Wch
- 319 Spassky - F, 1972 Wch
- 320 F - Greenblatt Prog., 1977 Cambridge
- 321 Greenblatt Prog. - F, 1977 Cambridge
- 322 Greenblatt Prog. - F, 1977 Cambridge
- 323 F - Spassky, 1992 St Stefan/Belgrade
- 324 F - Spassky, 1992 St Stefan/Belgrade
- 325 Spassky - F, 1992 St Stefan/Belgrade
- 326 F - Spassky, 1992 St Stefan/Belgrade
- 327 Spassky - F, 1992 St Stefan/Belgrade

Parties de Garry Kasparov:

- 1 K - Rogers, 1976 U16 Wch
- 2 K - Sendur, 1976 U16 Wch
- 3 Roos - K, 1976 U16 Wch
- 4 K - Lputian, 1978 USSR ch sf
- 5 K - Panchenko, 1978 USSR ch sf
- 6 Hernandez - K, 1979 Banja Luka
- 7 K - Marjanovic, 1979 Banja Luka
- 8 K - Marovic, 1979 Banja Luka
- 9 Knezevic - K, 1979 Banja Luka
- 10 Sibarevic - K, 1979 Banja Luka
- 11 K - Mnatsakanian, 1979 USSR Tch
- 12 Sveshnikov - K, 1979 USSR ch
- 13 K - Csom, 1980 Baku
- 14 Grigorian - K, 1980 Baku
- 15 K - Zaitsev, 1980 Baku
- 16 Garcia Martinez - K, 1980 Baku
- 17 K - Antoshin, 1980 Baku
- 18 Danailov - K, 1980 U18 Wch
- 19 K - Cuijpers, 1980 U18 Wch
- 20 K - Hjorth, 1980 U18 Wch
- 21 Tempone - K, 1980 U18 Wch
- 22 Webb - K, 1980 EU-ch
- 23 Spiridonov - K, 1980 EU-ch
- 24 K - Pribyl, 1980 EU-ch
- 25 Tempone - K, 1980 U18 Wch
- 26 Giardelli - K, 1980 Malta ol
- 27 K - Ligterink, 1980 Malta ol
- 28 K - Marjanovic, 1980 Malta ol
- 29 K - Natsis, 1980 Malta ol
- 30 K - Petursson, 1980 Malta ol
- 31 Belyavsky - K, 1981 Moscow
- 32 Geller - K, 1981 Moscow
- 33 K - Yurtayev, 1981 Moscow
- 34 Vaissier - K, 1981 Moscow
- 35 Smyslov - K, 1981 Moscow
- 36 K - Duer, 1981 U26 Wch
- 37 K - Fedorowicz, 1981 U26 Wch
- 38 K - Morrison, 1981 U26 Wch
- 39 Klaric - K, 1981 U26 Wch
- 40 Schüssler - K, 1981 U26 Wch
- 41 K - Andersson, 1981 Tilburg
- 42 K - Sosonko, 1981 Tilburg
- 43 K - Gavrikov, 1981 USSR ch
- 44 Mikhailchishin - K, 1981 USSR ch
- 45 Tseshkovsky - K, 1981 USSR ch
- 46 Tukmakov - K, 1981 USSR ch
- 47 Yudasin - K, 1981 USSR ch
- 48 K - Najdorf, 1982 Bugojno
- 49 K - Petrosian, 1982 Bugojno
- 50 Kavalek - K, 1982 Bugojno
- 51 K - Murrey, 1982 Moscow izt
- 52 Christiansen - K, 1982 Moscow izt
- 53 Van der Wiel - K, 1982 Moscow izt
- 54 K - Gheorghiu, 1982 Moscow izt
- 55 Velimirovic - K, 1982 Moscow izt
- 56 K - Nunn, 1982 Lucerne ol
- 57 Korchnoi - K, 1982 Lucerne ol
- 58 Belyavsky - K, 1983 Moscow cqf
- 59 K - Belyavsky, 1983 Moscow cqf
- 60 K - Portisch, 1983 Niksic
- 61 Ljubojevic - K, 1983 Niksic
- 62 K - Ivanovic, 1983 Niksic
- 63 K - Korchnoi, 1983 London csf
- 64 K - Korchnoi, 1983 London csf
- 65 Smyslov - K, 1984 Vilnius cf
- 66 Smyslov - K, 1984 Vilnius cf
- 67 K - Timman, 1984 USSR-World
- 68 Karpov - K, 1984 Wch
- 69 Hübner - K, 1985 Hamburg
- 70 K - Karpov, 1985 Wch
- 71 Karpov - K, 1985 Wch
- 72 Karpov - K, 1985 Wch
- 73 K - Timman, 1985 Hilversum
- 74 K - Miles, 1986 Basel
- 75 K - Miles, 1986 Basel
- 76 Miles - K, 1986 Basel
- 77 K - Karpov, 1986 Wch
- 78 Fernandez Garcia - K, 1986 Dubai ol
- 79 Hübner - K, 1986 OHRA
- 80 K - Hübner, 1986 OHRA
- 81 K - Short, 1986 OHRA
- 82 Nunn - K, 1986 OHRA
- 83 K - Nunn, 1986 OHRA
- 84 K - Stein, 1987 simul
- 85 Wegner - K, 1987 simul
- 86 Reefschräger - K, 1987 simul
- 87 Gruenberg - K, 1987 simul
- 88 K - Cordes, 1987 simul
- 89 Gobet - K, 1987 SWZ-K
- 90 K - Trepp, 1987 SWZ-K
- 91 K - Wirthensohn, 1987 SWZ-K
- 92 Züger - K, 1987 SWZ-K
- 93 K - Tal, 1987 Brussels
- 94 K - Van der Wiel, 1987 Brussels
- 95 Larsen - K, 1987 Brussels
- 96 Hübner - K, 1987 Brussels blitz
- 97 K - Larsen, 1987 Brussels blitz
- 98 K - Short, 1987 Brussels blitz
- 99 K - Sosonko, 1987 Brussels blitz
- 100 K - Timman, 1987 Brussels blitz
- 101 K - Torre, 1987 Brussels blitz
- 102 Van der Wiel - K, 1987 Brussels blitz
- 103 Bofill - K, 1988 Barcelona sim
- 104 Juanpera - K, 1988 Barcelona sim
- 105 K - De la Riva, 1988 Barcelona sim
- 106 Rosich - K, 1988 Barcelona sim
- 107 K - Arlandi, 1988 Cannes sim
- 108 K - Gueye, 1988 Cannes sim
- 109 K - Weemaes, 1988 Cannes sim
- 110 Dlugy - K, 1988 blitz Wch
- 111 K - Dlugy, 1988 blitz Wch
- 112 K - Bohrer, 1988 Zürich sim
- 113 K - Cahn, 1988 Zürich sim
- 114 K - Leonardo Maestro, 1988 Zürich sim
- 115 K - Egli, 1988 Zürich sim
- 116 K - Felder, 1988 Zürich sim

- 117 K - Hirzel, 1988 Zürich sim
- 118 K - Joris, 1988 Zürich sim
- 119 K - Karrer, 1988 Zürich sim
- 120 K - Lauper, 1988 Zürich sim
- 121 K - Scherrer, 1988 Zürich sim
- 122 K - Schürer, 1988 Zürich sim
- 123 K - Schweizer, 1988 Zürich sim
- 124 K - Simon, 1988 Zürich sim
- 125 K - Van der Wiel, 1988 Optiebeurs
- 126 Belyavsky - K, 1988 Belfort WCup
- 127 K - Ehlvest, 1988 Belfort WCup
- 128 K - Nogueiras, 1988 Belfort WCup
- 129 Ljubojevic - K, 1988 Belfort WCup
- 130 Short - K, 1988 Belfort WCup
- 131 Gurevich - K, 1988 USSR ch
- 132 K - Ivanchuk, 1988 USSR ch
- 133 K - Kharitonov, 1988 USSR ch
- 134 Yudasin - K, 1988 USSR ch
- 135 Hort - K, 1988 Cologne
- 136 Ehlvest - K, 1988 Reykjavik WCup
- 137 Korchnoi - K, 1988 Reykjavik WCup
- 138 Torre - K, 1988 Thessaloniki ol
- 139 Gheorghiu - K, 1988 Thessaloniki ol
- 140 K - Short, 1988 Thessaloniki ol
- 141 Speelman - K, 1988 Madrid rapid
- 142 K - Hjartarson, 1988 Madrid rapid
- 143 Kouatly - K, 1989 Evry sim
- 144 K - Salov, 1989 Barcelona WCup
- 145 K - Speelman, 1989 Barcelona WCup
- 146 K - Korchnoi, 1989 Skelleftea WCup
- 147 K - Sax, 1989 Tilburg
- 148 K - Hjartarson, 1989 Tilburg
- 149 Agdestein - K, 1989 Tilburg
- 150 Piket - K, 1989 Tilburg
- 151 K - Korchnoi, 1989 Tilburg
- 152 Hjartarson - K, 1989 Tilburg
- 153 K - Agdestein, 1989 Tilburg
- 154 Damjanovic - K, 1989 Belgrade
- 155 Kozul - K, 1989 Belgrade
- 156 Ljubojevic - K, 1989 Belgrade
- 157 Psakhis - K, 1990 Murcia
- 158 Psakhis - K, 1990 Murcia
- 159 Portisch - K, 1990 Linares
- 160 K - Spassky, 1990 Linares
- 161 Ivanchuk - K, 1990 Linares
- 162 K - Hansen, 1990 Svendborg
- 163 K - Cid, 1991 Galicia simul
- 164 K - Marcote, 1991 Galicia simul
- 165 K - Nunez, 1991 Galicia simul
- 166 K - Pena Rodriguez, 1991 Galicia sim
- 167 K - Prieto, 1991 Galicia simul
- 168 K - Souto, 1991 Galicia simul
- 169 K - Suarez, 1991 Galicia simul
- 170 K - Vazquez, 1991 Galicia simul
- 171 Gurevich - K, 1991 Linares
- 172 K - Kamsky, 1991 Linares
- 173 K - Belyavsky, 1991 Linares
- 174 Ehlvest - K, 1991 Linares
- 175 Ljubojevic - K, 1991 Linares
- 176 Korchnoi - K, 1991 Euwe mem
- 177 Ljubojevic - K, 1991 Euwe mem
- 178 Timman - K, 1991 Tilburg
- 179 K - Anand, 1991 Tilburg
- 180 K - Timman, 1991 Tilburg
- 181 K - Bareyev, 1991 Tilburg
- 182 Khalifman - K, 1991 Paris Immopar
- 183 Bareyev - K, 1991 Paris Immopar
- 184 Panno - K, 1992 Buenos Aires sim
- 185 K - Amura, 1992 Buenos Aires sim
- 186 Rubinetti - K, 1992 Buenos Aires sim
- 187 Karnicki - K, 1992 Buenos Aires sim
- 188 K - Bazan, 1992 Cordoba simul
- 189 K - Hutt, 1992 Cordo ba simul
- 190 K - Maiques, 1992 Cordoba simul
- 191 K - Moreira, 1992 Cordoba simul
- 192 K - Pinus, 1992 Cordoba simul
- 193 K - Tejero, 1992 Cordoba simul
- 194 K - Yosifides, 1992 Cordoba simul
- 195 Hübner - K, 1992 Cologne
- 196 Hübner - K, 1992 Cologne
- 197 K - Ivanchuk, 1992 Reggio Emilia
- 198 K - Belyavsky, 1992 Reggio Emilia
- 199 Timman - K, 1992 Linares
- 200 K - Illescas, 1992 Linares
- 201 Shirov - K, 1992 Dortmund
- 202 K - Anand, 1992 Dortmund
- 203 Adams - K, 1992 Dortmund
- 204 Kamsky - K, 1992 Manila ol
- 205 K - Hjartarson, 1992 Manila ol
- 206 K - Rozentalis, 1992 EU-Tch
- 207 Short - K, 1992 EU-Tch
- 208 K - Vaganian, 1992 EU-Tch
- 209 K - Kramnik, 1992 Paris Immopar rapid
- 210 Kamsky - K, 1992 Paris Immopar rapid
- 211 Anand - K, 1992 Paris Immopar rapid
- 212 Chabanon - K, 1993 FRA-Tch
- 213 Renet - K, 1993 FRA-Tch
- 214 K - Hjorth, 1993 Katowice sim
- 215 K - Oblitas, 1993 Lima sim
- 216 Taylor - K, 1993 London
- 217 K - Adams, 1993 London rapid
- 218 K - NN, 1993 London sim
- 219 K - NN, 1993 London sim
- 220 Ljubojevic - K, 1993 Linares
- 221 K - Bareyev, 1993 Linares
- 222 Karpov - K, 1993 Linares
- 223 K - Gelfand, 1993 Linares
- 224 K - Kamsky, 1993 Linares
- 225 Short - K, 1993 PCA-Wch
- 226 Short - K, 1993 London rapid
- 227 K - Short, 1993 London rapid
- 228 Short - K, 1993 London rapid
- 229 K - Dambo, 1994 Israel sim
- 230 K - Kundin, 1994 Israel sim
- 231 K - Liss, 1994 Israel sim
- 232 K - Tyomkin, 1994 Israel sim
- 233 Bareyev - K, 1994 Linares
- 234 K - Anand, 1994 Linares

- 235 K - Short, 1994 Amsterdam
- 236 Timman - K, 1994 Amsterdam
- 237 K - Timman, 1994 Amsterdam
- 238 Kamsky - K, 1994 New York rapid
- 239 K - Kamsky, 1994 New York rapid
- 240 K - Kramnik, 1994 Novgorod
- 241 Short - K, 1994 Novgorod
- 242 K - Bareyev, 1994 Novgorod
- 243 Almasi - K, 1994 EUCup
- 244 K - Lautier, 1994 Moscow ol
- 245 Yusupov - K, 1994 Moscow ol
- 246 Arbakov - K, 1994 Paris
- 247 Hjartarson - K, 1994 Paris
- 248 K - Hjartarson, 1994 Paris
- 249 K - Nikolic, 1994 Paris
- 250 K - Firor, 1995 Internet sim
- 251 K - Larso, 1995 Internet sim
- 252 K - Matabeek, 1995 Internet sim
- 253 K - McShane, 1995 Internet sim
- 254 K - Srinivasan, 1995 Internet sim
- 255 Stefansson - K, 1995 Reykjavik rapid
- 256 Olafsson - K, 1995 Reykjavik rapid
- 257 K - Speelman, 1995 Moscow rapid
- 258 K - Timman, 1995 Tal mem
- 259 K - Anand, 1995 Tal mem
- 260 Yusupov - K, 1995 Tal mem
- 261 Vaganian - K, 1995 Tal mem
- 262 K - Kengis, 1995 Tal mem
- 263 K - Piket, 1995 Euwe mem
- 264 Topalov - K, 1995 Euwe mem
- 265 Yusupov - K, 1995 Novgorod
- 266 Topalov - K, 1995 Novgorod
- 267 K - Vaganian, 1995 Novgorod
- 268 Adams - K, 1995 New York
- 269 K - Adams, 1995 New York
- 270 Ivanchuk - K, 1995 New York
- 271 K - Ivanchuk, 1995 New York
- 272 Anand - K, 1995 PCA-Wch
- 273 Anand - K, 1995 PCA-Wch
- 274 K - Korchnoi, 1995 Horgen
- 275 Morozevich - K, 1995 Paris
- 276 Anand - K, 1995 Paris
- 277 Kramnik - K, 1995 Paris
- 278 Yudasin - K, 1995 EUCup
- 279 Toth - K, 1996 sim
- 280 Gouveia - K, 1996 sim
- 281 Piket - K, 1996 Amsterdam
- 282 K - Seirawan, 1996 Amsterdam
- 283 K - Anand, 1996 Moscow
- 284 K - Shirov, 1996 Dos Hermanas
- 285 K - Hracek, 1996 Erevan ol
- 286 Smirin - K, 1996 Erevan ol
- 287 Barakh - K, 1997 Catonsville sim
- 288 Tsibulevsky - K, 1997 Catonsville sim
- 289 K - Alvaro, 1997 El Pais sim
- 290 K - Balam, 1997 El Pais sim
- 291 K - Blasco, 1997 El Pais sim
- 292 K - Grup Equis, 1997 El Pais sim
- 293 K - Munoz, 1997 El Pais sim
- 294 K - Paco, 1997 El Pais sim
- 295 K - Prados, 1997 El Pais sim
- 296 K - Revista, 1997 El Pais sim
- 297 Garner - K, 1997 Oakham sim
- 298 K - Botteley, 1997 Oakham sim
- 299 K - Pert, 1997 Oakham sim
- 300 Anand - K, 1997 Linares
- 301 K - Nikolic, 1997 Linares
- 302 Topalov - K, 1997 Linares
- 303 K - Adams, 1997 Linares
- 304 Shirov - K, 1997 Linares
- 305 K - Short, 1997 Novgorod
- 306 K - Spangenberg, 1997 B/Aires sim
- 307 Sorin - K, 1997 B/Aires sim
- 308 K - Ricardi, 1997 B/Aires sim
- 309 K - Polgar, 1997 Tilburg Fontys
- 310 Tal Shaked - K, 1997 Tilburg Fontys
- 311 K - Leko, 1997 Tilburg Fontys
- 312 K - Piket, 1997 Tilburg Fontys
- 313 K - Abegg, 1998 Colmar simul
- 314 K - Brellman, 1998 Colmar simul
- 315 K - Chatte, 1998 Colmar simul
- 316 K - Inguimberty, 1998 Colmar simul
- 317 K - Krick, 1998 Colmar simul
- 318 K - Munch, 1998 Colmar simul
- 319 K - Netzer, 1998 Colmar simul
- 320 K - Supper, 1998 Colmar simul
- 321 K - Winkel Müller, 1998 Colmar simul
- 322 K - Wurtz, 1998 Colmar simul
- 323 K - Anand, 1998 Linares
- 324 Topalov - K, 1998 Sofia
- 325 K - Ivanchuk, 1998 Classic Giants
- 326 Timman - K, 1998 EuroTel Trophy
- 327 K - Timman, 1998 EuroTel Trophy

Parties de Deep Thought/Deep Blue:

- 1 Larsen - Deep Thought, 1988
- 2 Kasparov - Deep Thought, 1989
- 3 Deep Thought - Kasparov, 1989
- 4 Miles - Deep Thought, 1989
- 5 Danielsen - Deep Blue, 1993
- 6 Hansen - Deep Blue, 1993
- 7 Deep Blue - Polgar, 1993
- 8 Deep Blue - Kristiansen, 1993
- 9 Deep Blue - Kasparov, 1996
- 10 Kasparov - Deep Blue, 1996
- 11 Kasparov - Deep Blue, 1996
- 12 Deep Blue - Kasparov, 1996
- 13 Deep Blue - Kasparov, 1996
- 14 Deep Blue - Kasparov, 1996
- 15 Deep Blue - Kasparov, 1997
- 16 Kasparov - Deep Blue, 1997
- 17 Deep Blue - Kasparov, 1997
- 18 Deep Blue - Kasparov, 1997
- 19 Kasparov - Deep Blue, 1997
- 20 Deep Blue - Kasparov, 1997

Abbreviations:

ch	Championnat
cf	Finale des Candidats
cqf	Quart de Finale des Candidats
csf	Semi-Finale des Candidats
ct	Tournoi des Candidats
izt	Tournoi Interzonal
Jch	Championnat Jeunes
mem	Tournoi Mémorial
ol	Olympiade
op	Tournoi Open
simul (sim)	Simultané
Tch	Championnat par équipes
W Cup	Coupe du Monde

HOW TO INSERT THE BATTERIES:

- Place the game face down on a flat surface and locate the battery compartment on the bottom of the unit.
- Open the battery compartment door by pressing on the tab with your thumb and lifting up.

When inserting batteries, make sure that the positive tip of each battery matches up with the + sign inside the battery compartment.

- Close the battery compartment cover.

TO ENSURE PROPER FUNCTION:

- DO NOT MIX OLD AND NEW BATTERIES.
- DO NOT MIX ALKALINE, STANDARD OR RECHARGEABLE BATTERIES.
- DO NOT USE RECHARGEABLE BATTERIES.
- BATTERY INSTALLATION SHOULD BE DONE BY AN ADULT.
- NON-RECHARGEABLE BATTERIES ARE NOT TO BE RECHARGED.
- RECHARGEABLE BATTERIES ARE TO BE REMOVED FROM THE TOY BEFORE BEING CHARGED (IF REMOVABLE).
- RECHARGEABLE BATTERIES ARE ONLY TO BE CHARGED UNDER ADULT SUPERVISION (IF REMOVABLE).
- ONLY BATTERIES OF THE SAME OR EQUIVALENT TYPE AS RECOMMENDED ARE TO BE USED.
- BATTERIES ARE TO BE INSERTED WITH THE CORRECT POLARITY.
- EXHAUSTED BATTERIES ARE TO BE REMOVED FROM THE TOY.
- THE SUPPLY TERMINALS ARE NOT TO BE SHORT-CIRCUITED.

This Product conforms to the EMC-Requirements as laid down by the Council Directive 89/336/eec.
--